

POR SÓLO 3,99€
JUEGO COMPLETO PARA PC «EL REY ARTURO» ¡GRATIS!
Nº 217
MARZO 2013
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
micromanía
PREVIEW
OMERTÁ CITY OF GANGSTERS
CÓMO SER EL REY DEL HAMPA
PREVIEW
BIOSHOCK INFINITE
¡DEJA VOLAR TU IMAGINACIÓN!
REPORTAJE
CLOUD GAMING
EL FUTURO ESTÁ EN LA NUBE
JUEGOS DEL MES
DEAD SPACE 3
ACE COMBAT ASSAULT HORIZON: ENHANCED EDITION
ALIENS: COLONIAL MARINES
THE CAVE
Número 217
AÑO XXIX
P.V.P. CANARIAS 4,14€
8 424094 820313 00217
¡EXCLUSIVA ALUCINANTE!
TOTAL WAR
ROME II
¡VIVE LA MEJOR ESTRATEGIA DE LA HISTORIA!
EDICIÓN DIGITAL
FX
EL REY ARTURO
12
¡DESCÁRGATE EL JUEGO COMPLETO GRATIS!
EL REY ARTURO
¡CONQUISTA Y CONVIÉRTETE EN UNA LEYENDA!
INSTRUCCIONES Y CÓDIGO DE DESCARGA EN EL INTERIOR


DE LOS CREADORES DEL
SHOOTER EN PRIMERA PERSONA MEJOR VALORADO DE LA HISTORIA*
BIOSHOCK
INFINITE
BIOSHOCK
RESÉRVALO YA EN MediaMarkt Y
LLÉVATE EL BIOSHOCK ORIGINAL**
26 DE MARZO
BIOSHOCKINFINITE.COM
18
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
PC DVD ROM
IRRATIONAL GAMES
2K GAMES
*Basado en la media del ranking metacritic para las plataformas disponibles. © 2002-2013 de Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, Inc., 2K, 2K Games, Irrational Games, BioShock y BioShock Infinite y sus respectivos logotipos son marcas comerciales de Take-Two Interactive Software, Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved. **Solo disponible mediante descarga digital para Playstation 3 y pc. El código de descarga caducará el 30 de junio de 2013. se requiere conexión a Internet y una cuenta de PlayStation®Network o Steam.

Mirar el futuro

Bienvenido, un mes más, a **Micromanía**. Un número que **continúa el camino hacia el futuro** -un camino que nunca acaba, por cierto- que emprendimos el mes pasado con la **renovación de la revista**. Antes de nada, quiero agradeceros a todos los lectores los comentarios, sugerencias y críticas que habéis hecho acerca del cambio de Micromanía. Todas son bien recibidas y de todas aprendemos algo los que hacemos tu revista favorita. Y **gracias por la buena acogida** general.

Este mes Micromanía, además, mira especialmente al futuro no sólo por la revista en sí, y el nuevo enfoque de diseño y contenidos, sino por gran parte de los mismos. Y es que **el comienzo de 2013 no ha podido ser más animado,** por múltiples razones. Desde el anuncio de nuevos lanzamientos, no sólo para este año sino también para el próximo, a **la revolución que parece que va a sufrir la tecnología**, el hardware, los motores gráficos, las mismas plataformas y los medios para acceder a los juegos. Nuevos modelos de negocio, innovadores sistemas de servicios**, cloud gaming**... Más vale que, como jugadores, nos vayamos acostumbrando a un rápido cambio en casi todo, porque a la vertiginosa evolución que esta industria lleva en su misma esencia parece que se le va a dar un acelerón importante en los próximos meses. Veremos en que queda todo, pero ten por seguro que cualquier novedad se reflejará en las, también nuevas, páginas de Micromania. De todo ello vas a encontrar pruebas en este número, en forma de **reportajes, análisis de la actualidad y miradas a la industria del videojuego**. Sólo tienes que pasar esta página.

Novedades y exclusivas

Este número de Micromanía, centrándonos en juegos concretos, te va a traer además muchos motivos para estar atentos a lo que 2013 nos va a traer. Empezando por la portada: **«Total War Rome II»**, con un reportaje donde te contamos nuestra visita a The Creative Assembly y te mostramos las nuevas imágenes exclusivas de **uno de los juegos que marca el camino al futuro del PC.**

También te ofrecemos una primera mirada al **nuevo «Command & Conquer»**, lo que **«BioShock Infinite»** traerá el próximo mes y los análisis de las novedades del mes. Y, además, un nuevo **juego de regalo** para descargar en la **FX Classics Store: «El Rey Arturo»**. Y seguimos trabajando en más sorpresas para el futuro. Hasta entonces, empieza a leer ya tu Micromanía de este mes. ¡Disfrútala!

Francisco Delgado Director de Micromanía



Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

SUMARIO



32 COMMAND & CONQUER
Así será el asalto del clásico de la estrategia al free2play.



36 DEAD SPACE 3
La nueva aventura de Isaac Clarke es la mejor de la trilogía, sin duda.



62 HERRAMIENTAS PARA CREAR VIDEOJUEGOS
Si quieres hacer tus pinitos en el desarrollo de videojuegos sin gastar un euro, párate aquí.

TOTAL WAR ROME II

26 Descubrimos en exclusiva las nuevas imágenes de «Rome II».



96 JUEGO EN DESCARGA

Descubre las principales características del juego de regalo del mes, «El Rey Arturo», y los pasos necesarios para disfrutarlo.

ÍNDICE POR JUEGOS



CRYSIS 3

Cazador y presa. Ese es el juego, en realidad. La única salvedad es que en «Crysis 3» los papeles se intercambiarán con asiduidad, tanto en la campaña individual como en los diferentes modos multijugador. Y precisamente, desde finales de Enero, la beta multijugador disponible en Origin ha permitido un primer contacto con este espectáculo de tecnología gráfica que será el nuevo juego de Crytek.

Los detalles sobre la campaña, eso sí, se han restringido hasta el momento de su lanzamiento. **«Crysis 3» quiere hacer olvidar al jugador las limitaciones de su predecesor** en este apartado. ¿Lo ha logrado? El mes que viene, te contaremos nuestras impresiones.


US
04
US ARMY SPECOPS
BLUE 0
US
04
US ARMY SPECOPS

CD Projekt RED es el nuevo BioWare

La trayectoria del estudio polaco durante los últimos dos años le sitúa como el nuevo número uno en juegos de rol

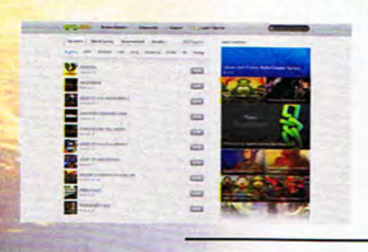
Definir a CD Projekt como el número uno de los estudios dedicados al desarrollo de juegos de rol suena osado y algo pretencioso, lo sabemos. Más, teniendo en cuenta la comparación con BioWare o que la gente de Bethesda Studios también están ahí, bien activos, pero en los pocos años que lleva el estudio polaco de recorrido, y con tal sólo dos juegos a sus espaldas, han sido capaces de ganarse el respeto de la industria luchando contra mastodontes como los mencionados.

El regreso de Geralt

Si el mes pasado hablábamos en estas mismas páginas sobre las novedades referentes a «Cyberpunk 2077», uno de los grandes deseados por los fans del género, la reciente confirmación del desarrollo de «The Witcher 3», que aparecerá el próximo año, acaba de colocar al estudio como uno de los más importantes para el fan del género.

No se trata tan sólo de que será la continuación del genial «Assassins of Kings» y seguirá las aventuras de Geralt de Rivia en el fascinante mundo de fantasía creado por Andrej Sapkowski. Ni siquiera que utilizará, como «Cyberpunk 2077», el nuevo «RED Engine 3» desarrollado por el estudio, sino que, en palabras de Adam Badowski, jefe del estudio, gracias a «RED Engine 3» se podrán combinar las dos grandes tendencias existentes hasta ahora en los JDR: juegos en los que se prioriza la historia frente a la limitación del mundo o gran-

EL OTRO CD PROJEKT: GOG.COM



GOG.com (Good Old Games) es parte de CD Projekt. La plataforma digital está dedicada a la distribución y venta de los dos juegos de «The Witcher» y de clásicos de PC de los años 90 en adelante. Pero su oferta, variadísima, y su catálogo continuamente renovado, no es lo mejor. Lo mejor es el precio de los juegos y que todos ellos –incluidos los «Witcher»– se venden sin DRM. Sí, puedes pasárselos a los amigos. La decisión es tuya.

¡5 MILLONES DE UNIDADES HA VENDIDO LA SERIE «THE WITCHER» HASTA HOY!

Y, curiosamente, otras tantas copias ilegales se han descargado de Internet, según calcula CD Projekt. Sin embargo, hace un año el estudio anunció oficialmente que no perseguiría ni identificaría las IP de las descargas, como muestra de la fe en sus fans.



«The Witcher 3» utilizará el nuevo motor del estudio, «RED Engine 3», que promete ofrecer una calidad gráfica brutal y una distancia de visualización de escenarios increíble.

Con sólo dos títulos a sus espaldas, CD Projekt RED se ha ganado el total respeto de la industria

des mundos abiertos con tramas restringidas. En otras palabras, «The Witcher 3. Wild Hunt», se desarrollará en un mundo abierto, al estilo de «Skyrim», con una trama rica, compleja y donde, como en «Assassins of Kings», las consecuencias de tus actos se podrán ver a muy largo plazo, afectando a personajes y al mismo universo del juego.

¿Es Ciri?

Por otro lado, las primeras ilustraciones e imágenes de «The Witcher 3 Wild Hunt» muestran a un Geralt maduro acompañado por un misterioso jinete de pelo color ceniza. Todo apunta a que puede ser Ciri, la hija de la sorpresa, cuyo destino está atado al de Geralt en la serie de novelas. CD Projekt ha confirmado que esta trilogía se cierra con «Wild Hunt» –aunque podía haber más juegos de Geralt de Rivia–, con lo que no es descabellado que hablemos de una trama inspirada en la parte final de las 7 novelas de Sapkowski.

En definitiva, si con dos proyectos tan ambiciosos como «Cyberpunk 2077» y «The Witcher 3. Wild Hunt», no debemos considerar a CD Projekt como el estudio del momento en cuanto a juegos de rol para PC se trata, no se nos ocurre qué necesitarán hacer para ello. De momento, aguantaremos como podamos este 2013...

EL NUEVO GERALT

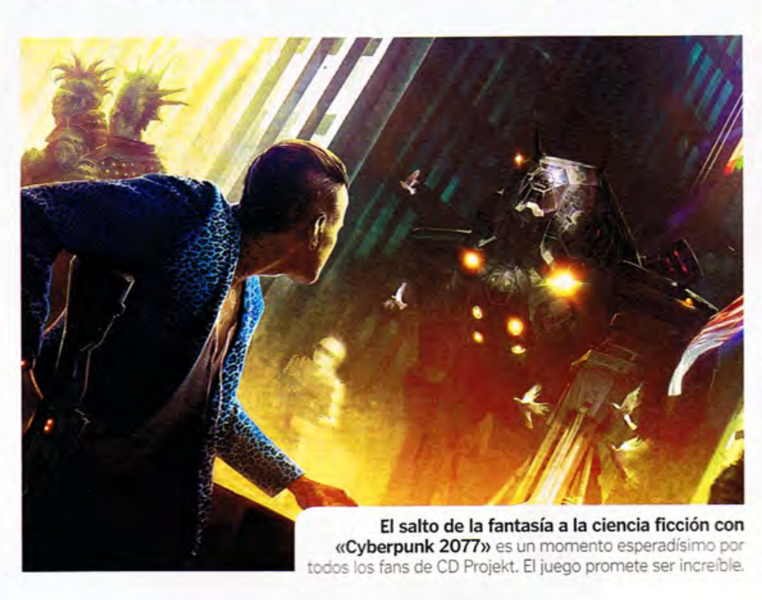


Aunque las imágenes son escasas y gran parte de la trama de «The Witcher 3» no ha trascendido, el subtítulo «Wild Hunt» segura que les suena a los fans de la saga de novelas de Sapkowski. Todo hace pensar que el juego se inspirará en la parte final de la serie, con un Geralt ya bastante maduro.

PC: OTRA VEZ LA MEJOR VERSIÓN



Es sabido que el estudio polaco tiene predilección por el PC. Ahora, en plena especulación y guerra de especificaciones técnicas de la "nueva generación" de consolas, un "tweet" oficial confirma lo que estaba claro: la mejor versión de «The Witcher 3» en la nueva generación será... ¡la de PC!



El salto de la fantasía a la ciencia ficción con «Cyberpunk 2077» es un momento esperadísimo por todos los fans de CD Projekt. El juego promete ser increíble.

HYPE

El nuevo «3D Mark» lleva al límite tu PC



3D Mark ha presentado la última versión de su popular "benchmark" que ofrece también versiones para dispositivos móviles –Windows RT, iOS y Android–, además de varias opciones de testeo de PC, para poner al límite los ordenadores gaming de gama más alta.

¡American McGee vuelve con «Akaneiro»!



Tras lograr su objetivo en Kickstarter, el nuevo proyecto de American McGee, «Akaneiro Demon Hunter» entra en fase beta. Se trata de un JDR de acción que tendrá opciones de "crafting" y modo cooperativo, además de versiones para tablet y Linux.

La nueva edición de la GDC ya está aquí



O casi. Falta sólo un mes para que la edición 2013 de la Games Developers Conference de comienzo. Se celebrará del 25 al 29 de marzo en San Francisco y promete ser de las mejores de los últimos años, tras las novedades del CES y los anuncios de Sony y Microsoft.

¡Ya puedes crear tu propio «RAGE»!



Bethesda ha confirmado la disponibilidad de «RAGE Toolkit» en Steam. Eso sí, revisa los comentarios de John Carmack sobre el trabajo en la gestión de megatexturas antes de descargarte los 35 GB que ocupan las herramientas de desarrollo de id.

EL TERMÓMETRO

PREMIO A TODA UNA VIDA EN LA INDUSTRIA



Los premios a los desarrolladores de la próxima edición de la GDC entregará un galardón especial a Ray Muzyka y Greg Zeschuck. Los fundadores de BioWare, ahora fuera de la compañía, recibirán un reconocimiento a toda su carrera y su gran aportación a la industria durante estos años.

OVER THE TOP GAMES SE DEJARÁ VER EN PC

El nuevo proyecto del estudio español Over the Top Games aparecerá en PC. Los creadores de «NyxQuest» y «Fancy Pants» tienen en desarrollo «Full Mojo Rampage», un divertido juego de acción ambientado en un universo vudú.

EL CABALLERO OSCURO VOLVERÁ EN 2013

El director financiero de Warner así lo ha asegurado. John K. Martin comentó hace unos días que el catálogo de la compañía para 2013 será muy potente, y que habrá un nuevo juego de «Batman Arkham» en algún momento del año.

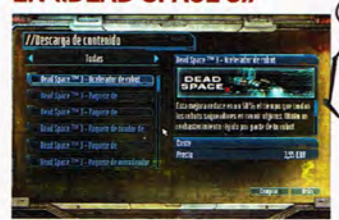
¿POR QUÉ NO SE PUEDE DECIR "CUATRO"?

Cuando es oficial que habrá un nuevo «Mass Effect» los responsables de BioWare Montreal insisten en que no se hable de él como «Mass Effect 4». ¿La causa? No quieren que se asocie con el final de «Mass Effect 3». Sin más.

NO ESTABA MUERTO, QUE ESTABA... HIBERNANDO

¿Puede que «Medal of Honor» aún tenga una oportunidad? Eso parece según fuentes de EA, que aseguran que la saga no está muerta, pero no tendrá un reinicio antes de 4 o 5 años, cuando «Battlefield» haya agotado su recorrido.

DLC DE PAGO INCLUIDOS EN «DEAD SPACE 3»



El juego es estupendo, pero tampoco es necesario tanto "acoso". Y es que «Dead Space 3» ya tiene incluida, de serie, su propia "tienda" para que compres DLC que te permitan jugar con ventajas, con precios entre 4 y 14 euros...

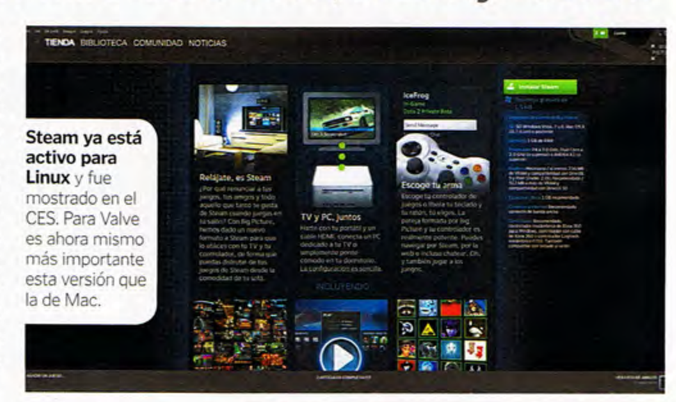
Valve y Google son la nueva generación



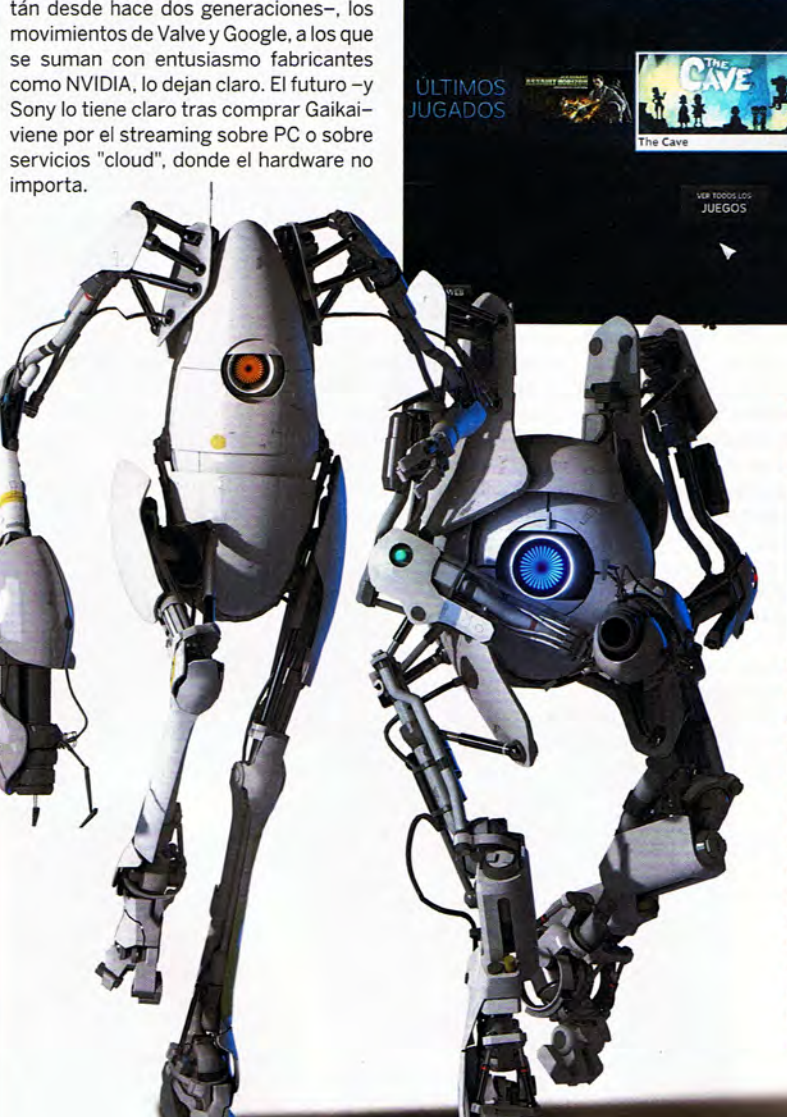
Si quieres saber cómo cambiará la industria en el futuro más inmediato, mejor mira hacia Valve, Steam y Android

Cuando leas estas líneas Sony, según se espera, habrá presentado PS4 oficialmente, pero la cíclica guerra en tre Microsoft, Sony y Nintendo, de la "nueva generación" no es está en ese frente. La nueva generación está en el PC, y el futuro del videojuego es muy distinto. Si nos fijamos en el hardware, sí, las nuevas consolas tienen mucho que decir, pero en cuanto a conceptos, diseños y accesibilidad, mira mejor hacia las plataformas abiertas: PC, Android y Linux, toda vez que Windows 8 es un "desastre" para los desarrolladores, como dijo Gabe Newell.

Con las consolas cada vez más cerca de ser un PC sin teclado ni ratón –lo están desde hace dos generaciones–, los movimientos de Valve y Google, a los que se suman con entusiasmo fabricantes como NVIDIA, lo dejan claro. El futuro –y Sony lo tiene claro tras comprar Gaikai– viene por el streaming sobre PC o sobre servicios "cloud", donde el hardware no importa.



Steam ya está activo para Linux y fue mostrado en el CES. Para Valve es ahora mismo más importante esta versión que la de Mac.



La aparición de Big Picture ha sido el primer paso de Valve en su objetivo de llevar Steam y el PC al salón, para jugar en el televisor.

WINDOWS 8, NO; ANDROID Y LINUX



Las declaraciones de Gabe Newell renegando del concepto de Windows 8 han causado multitud de comentarios y posiciones. Algunos las interpretan como un gesto estratégico para afirmar a Valve en su apuesta personal por Linux y su hardware basado en él –según los rumores–, y otros empiezan a temer que Steam y Valve dejen de estar presentes en el PC con Windows. Eso no va a suceder. Y, por otro lado, también hay que recordar que Newell dijo algo parecido de PS3 en su momento, lo que no le impidió rectificar poco después...


ANNA MOLEVA



COSPLAY

JUEGOS Y FANS SE MUEVEN EN UNA VÍA DE DOBLE SENTIDO...

Últimamente el "cosplay" está entrando en un período donde la influencia va del fan al juego, como en «BioShock Infinite», donde la nueva Elizabeth se modeló igual que Anna Moleva, fan del personaje. ¿Pasará igual con un nuevo «Borderlands»? Desde aquí aportamos la sugerencia de la nueva Sirena con la imagen de Nebulaluben (**http://about.me/nebulaluben**), tan sólo uno de los muchos personajes que Laura Sánchez tiene en su catálogo.


NEBULALUBEN



NVIDIA te da mucho juego si te actualizas a GeForce GTX

Si tienes pensado cambiar de gráfica, Nvidia te ofrece una espléndida promoción para obtener contenidos extras y créditos en juegos Free2Play

Los jugadores de PC tenemos el privilegio de poder acceder a fenomenales juegos online gratuitos aunque, al mismo tiempo, hemos de mantener nuestro equipo actualizado para poder disfrutarlos, con un buen rendimiento gráfico. NVIDIA ha pensado en ello y ha lanzado una promoción que contempla ambas circunstancias.



Se trata de una oferta muy a tener en cuenta y está dirigida a los aficionados que deseen actualizar su tarjeta gráfica.

GeForce GTX y Free2Play

NVIDIA estima que la modalidad de juego Free2Play es una de las más polulares en PC y, no en vano, abarca más de 250 millones de jugadores. En este ámbito, juegos como «Hawken», «PlanetSide 2» y «World of Tanks» representan lo más avanzado y realista, gracias al empleo de tecnologías de NVIDIA como PhysX y 3D Vision. Así pues, NVIDIA te brinda la posibilidad de equiparte con una gráfica GeForce GTX regalándote hasta 100 € en créditos y mejoras para estos juegos.

Puedes beneficiarte de la promoción con la compra de gráficas gaming GeForce GTX de NVIDIA en los distribuidores que participan en esta promoción: **PC Componentes**, **Coolmod** y **4Frags**, hasta agotar existencias. Tienes los detalles en la tabla a continuación y también en **www.nvidia.es**



WORLD OF TANKS



PLANETSIDE 2



HAWKEN

¡JUEGA F2P A LO GRANDE!

Aunque para jugar Free2Play no tienes que gastarte nada, está claro que la inversión en paquetes de mejora y extra mediante micropagos te permite avanzar más fácilmente y te ofrecen opciones de personalización. Disponer de un buen número de créditos es un estupendo regalo para jugar Free2Play a lo grande. Además, si con ello resuelves una obligada actualización de tu PC, con una gráfica gaming de alto rendimiento, pues mejor.

PROMOCIÓN NVIDIA	GTX 660 O SUPERIOR 110 € en créditos	GTX 650 O GTX 650 TI 55 € en créditos
WORLD OF TANKS	7500 Oro / 1 mes Premium (36 €)	2050 Oro / 1 mes Premium (18 €)
	+ Bono bienvenida 2500 Oro	+ Bono bienvenida 1500 Oro
PLANETSIDE 2	Paquete de Mejoras (36€)	Paquete de Mejoras (18€)
	(5000 Station Cash)	(2500 Station Cash)
HAWKEN	Créditos Meteor (36 €)	Créditos Meteor (18 €)

En «World of Tanks» recibirás además una bonificación de bienvenida. El paquete de mejoras Premium de «PlanetSide 2» incluye camuflajes, arma exclusiva, amplificador de experiencia individual y de pelotón, de recursos.

Los genios se ven en DICE 2013

La conferencia DICE 2013 ha reunido a los desarrolladores de videojuegos más destacados para debatir sobre el presente y futuro de la industria

La llamada Academy of Interactive Arts & Sciences cuenta entre sus miembros con algunos de los creativos más destacados de la industria. Cada año, la organización celebra la conferencia DICE (Desing, Innovate, Communicate, Entertain). La última edición de DICE ha tenido lugar en las Vegas durante Febrero. Aparte de pasárselo en grande jugando un torneo de golf, competir en carreras de Kart y visitar el Gran Cañón, los asistentes entablan interesantes debates sobre la industria y celebran una entrega de premios a los mejores juegos del año de gran prestigio. «Borderlands 2», «XCOM» y «Journey» están entre los ganadores. Este año el director y productor J.J. Abrams y Gabe Newel se han encargado del discurso inaugural. Está en **www.dicesummit.org**



LOS MÁS ESPERADOS



Por muy poco, el inminente **«Crysis 3»**, permanece en nuestra lista de deseos y tras el lanzamiento de **«Aliens»** y **«Dead Space 3»**, añadimos **«GRID 2»** y **«The Witcher 3»**.

PARRILLA

CRYSIS 3
21 DE FEBRERO 2013 · ACCIÓN · CRYTEK / EA · PC, 360, PS3
¡Ya está aquí! No cabe duda de que «Crysis 3» será uno de los grandes de la acción de este año.

SIMCITY
7 DE MARZO 2013 · ESTRATEGIA · MAXIS / EA · PC, MAC
El simulador urbano más célebre se acerca para que puedas crear tu ciudad soñada y hogar de los Sims.

BIOSHOCK INFINITE
26 DE MARZO DE 2013 · ACCIÓN · IRRATIONAL GAMES · PC, 360, PS3
Un shooter en pimera persona, sí... ¡pero no se parece a nada que hayas jugado antes, créenos!

CALENTANDO



METRO LAST LIGHT
MARZO DE 2013 · ACCIÓN · 4A GAMES · PC, 360, PS3
El subsuelo de Moscú volverá a inundarse de acción y terror en un ambiente post-apocalíptico.

GRID 2
31 DE MAYO DE 2013 · VELOCIDAD · CODEMASTERS · PC, 360, PS3
Codemasters volverá a ponernos al volante con vertiginosas y espectaculares carreras urbanas.

TOTAL WAR ROME II
2013 · ESTRATEGIA · THE CREATIVE ASSEMBLY · PC
Mientras se van desvelando las facciones jugables, «Rome» va cobrando vida y un aspecto espléndido.

EN BOXES



PREY 2
2013 · ACCIÓN · HUMANHEAD / BETHESDA · PC, 360, PS3
Tras despejarse los rumores de su cancelación, el progreso de «Prey 2» sigue en marcha para 2013.

WATCH DOGS
2013 · ACCIÓN · UBISOFT · PC, 360, PS3
Desde que arrasase en el pasado E3, apenas se ha difundido más información... ¡Seguimos atentos!

THE WITCHER 3: WILD HUNT
2014 · ROL · CD PROJEKT · PC
La confirmación de «The Witcher 3» es una gran noticia para los seguidores del rol y de las aventuras de Geralt de Rivia.

«The Cave», de Ron Gilbert y Double Fine, -review en página 46- es uno de los últimos triunfos de Kickstarter, pero no lo tuvo fácil...

Peter Molyneux salvó «Project Godus» gracias a la aportación personal de Markus "Notch" Perrson.

22 Cans nació del deseo de Molyneux de afrontar desarrollos "menores" que en Lionhead, con mayor libertad creativa. Su primer juego fue «Curiosity».

Kickstarter: Donde habitan los gurús...

Los gurús de los años 90 se lanzan a Kickstarter para financiar sus proyectos. ¿Libertad creativa u ocaso de una generación?

El "crowdfunding" está de moda. Y Kickstarter es uno de los sitios de Internet más populares para la recaudación solidaria que financie proyectos creativos de todo tipo. Pero en el mundo de los videojuegos, además de ser una alternativa más que recomendable para estudios pequeños e independientes, se da la circunstancia de que Kickstarter parece estar convirtiéndose en el lugar común de reunión de algunos de los grandes nombres del desarrollo de juegos en los años 90. Pero, ¿por qué está pasando esto?

Del "indie" al clásico

Si bien es cierto que la propia esencia de Kickstarter se ajusta como un guante a muchos de los estudios donde nombres como Peter Molyneux, Chris Taylor, Chris Roberts o Tim Schafer habitan hoy día –pequeño tamaño y libertad creativa–, con necesidades financieras limitadas, no lo es menos que en muchos casos estos estudios recurren al "crowdfunding" ante la negativa de las grandes compañías a producir títulos de escaso calado comercial. Muchas de estas compañías prefieren invertir en producciones mastodónticas de seguro retorno económico, lo que motiva las series interminables de "blockbusters". Pero no todo en Kickstarter es sencillo. Además de que si inviertes a nivel personal no está asegurada la finalización del proyecto, muchas veces el éxito de la iniciativa no triunfa, como ha sido el caso de «Wildman».



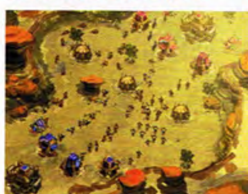
«Project Godus» no oculta su influencia directa del clásico de... Molyneux, «Populous». ¿Es ésta la libertad creativa que ansiaba Molyneux con 22 Cans?



EL ÉXITO NO ESTÁ ASEGURADO...

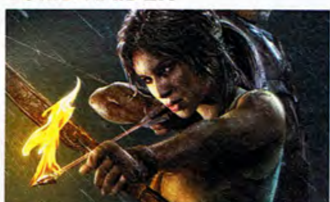


Pocos días antes de cerrar este número, Gas Powered Games y Chris Taylor cancelaban la financiación para lograr el presupuesto necesario para desarrollar «Wildman», un proyecto ambicioso considerado como un juego de estrategia, rol y acción. Cuando sólo faltaban unos días para que expirase el plazo de recaudación, únicamente habían conseguido la mitad del 1.100.000 dólares requerido. Una pena.



LANZAMIENTOS DE MARZO

TOMB RAIDER



Llega el reinicio de «Tomb Raider». Lara no comienza siendo la heroína que conocíamos y tendrá que echar mano de su ingenio para sobrevivir. Koch distribuye el juego por 49,95€ y la edición Survivor por 59,95€.

» Fecha de lanzamiento: 5 / 3 / 2013

SIMCITY



Maxis nos trae una nueva entrega del clasicazo «SimCity». Electronic Arts distribuirá varias versiones. La edición limitada tendrá un precio de 59,95 € y la Digital Deluxe de Origin costará 81,95€.

» Fecha de lanzamiento: 7 / 3 / 2013

STARCRAFT II HEART OF THE SWARM



Por fin llega la segunda parte de «StarCraft II», con los Zerg como protagonistas. Costará 39,95€ y 69,96€ en su lujosa Edición Especial.

» Fecha de lanzamiento: 12 / 3 / 2013

BIOSHOCK INFINITE



El esperadísimo «BioShock Infinite» sale por fin. 2K lanzará una edición estándar del juego de acción (49,95€), una Premium (69,95€) y la Song Bird Edition para coleccionistas (129,95 €) con lujosos extras, figuras, arte, etc.

» Fecha de lanzamiento: 26 / 3 / 2013

Lenguas de trapo

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...

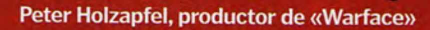


Admiro a Valve como empresa y por lo que han conseguido con Steam. Pero dar el salto del mundo del software al del hardware, como pretenden hacer con Piston, es extremadamente difícil. Es muy raro que una compañía novata en hardware alcance el éxito de vender decenas o centenares de millones de unidades, como hicimos nosotros con Xbox.

Phil Harrison, ejecutivo de Microsoft Game Studios



En el futuro no habrá juegos free2play mediocres porque, sencillamente, los juegos mediocres no tendrán éxito. En Crytek lo que más nos gusta de la modalidad free2play es que no hay que convencer a los jugadores mediante campañas de publicidad. Directamente lo prueban y, si les gusta, se quedan.



Peter Holzapfel, productor de «Warface»



El Congreso de los Estados Unidos debería financiar la investigación del efecto de los videojuegos violentos sobre la mente de los jóvenes. No hay ningún beneficio en la ignorancia. No hay ningún beneficio en desconocer lo que la ciencia tiene que decir sobre este asunto.

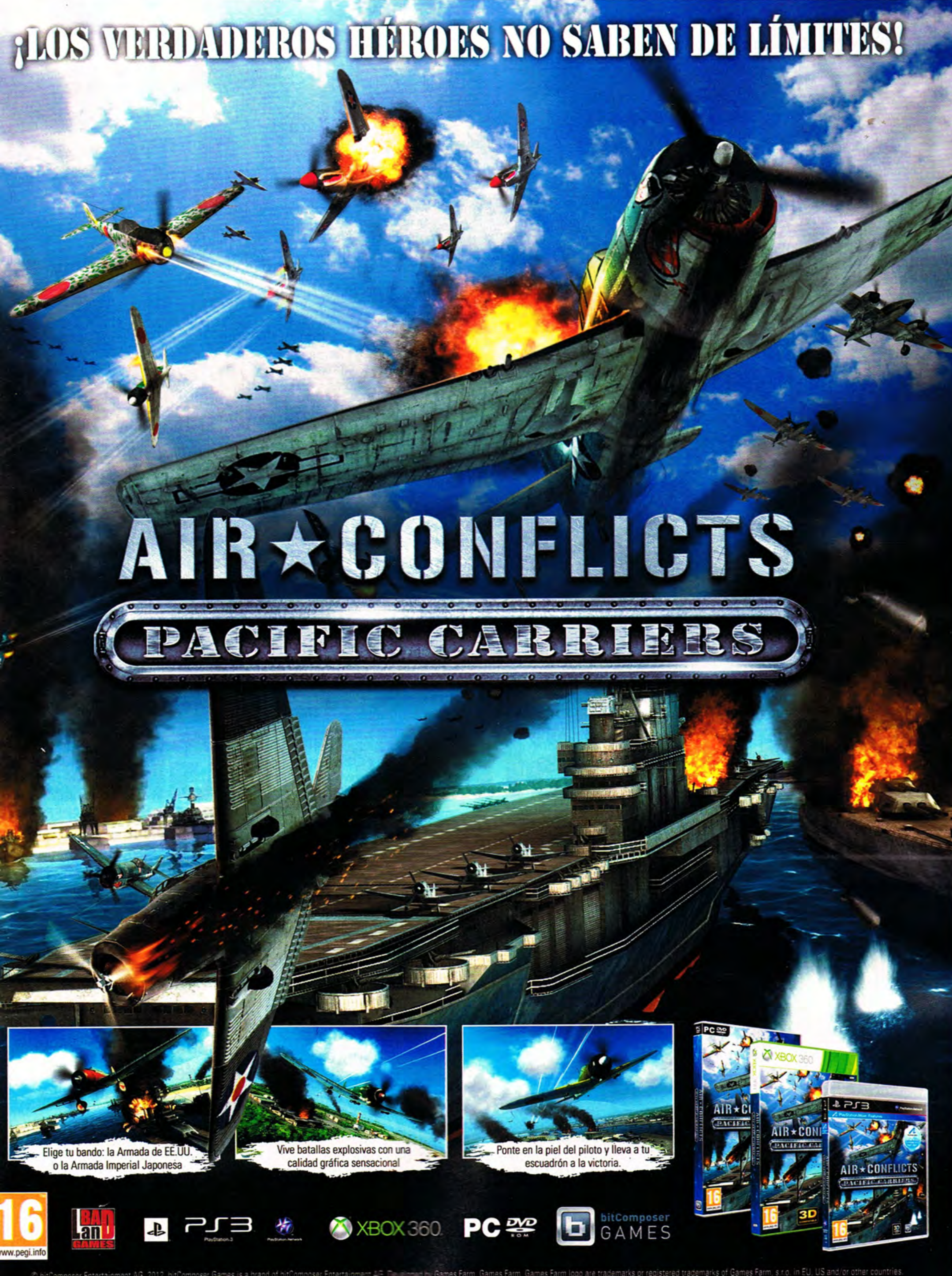
Barack Obama, presidente de EE.UU.



Recientemente he cumplido mi séptimo año trabajando en «Diablo III». Ha sido uno de los retos más desafiantes de mi vida, pero creo que me ha agotado creativamente. Así es como trabajamos en Blizzard: dedicamos todo el tiempo que sea necesario para que nuestros juegos tengan la máxima calidad.



Jay Wilson, director de desarrollo de «Diablo III»


¡LOS VERDADEROS HÉROES NO SABEN DE LÍMITES!
AIR★CONFLICTS
PACIFIC CARRIERS
Elige tu bando: la Armada de EE.UU. o la Armada Imperial Japonesa
Vive batallas explosivas con una calidad gráfica sensacional
Ponte en la piel del piloto y lleva a tu escuadrón a la victoria.
16
www.pegi.info
BAD LanD GAMES
PS3
XBOX 360
PC DVD ROM
bitComposer GAMES

Project Shield y GRID

NVIDIA desvela su apuesta de futuro

JASON PAUL



Lleva trabajando en NVIDIA desde hace diez años, siempre en el área de tarjetas gráficas GeForce de gama media y alta, incluyendo las familias 6600, 7600, 7900, 8800, GTX 200 y GTX 400. Actualmente es responsable de toda la gama de GPU GeForce GTX. Está licenciado con un MBA por Stanford y en BA por UCLA.

Durante el pasado CES de Las Vegas, NVIDIA asombró a propios y extraños con la presentación de dos productos, Project SHIELD, un concepto de dispositivo móvil que se mueve entre el PC y los juegos Android, y GRID, su gran apuesta por el cloud gaming, que pretende hacer de la tecnología propia de NVIDIA el máximo referente en este nuevo medio. Dos apuestas complementarias, pero ¿cuáles son sus secretos? Hablamos con Jason Paul, Jefe de Producto de GeForce GTX en Nvidia EE.UU. para que nos desvele todos los detalles sobre ambos conceptos.

Micromanía: Tras la presentación en el pasado CES de Project SHIELD todavía continúa el debate sobre si el dispositivo es una consola o no. Aparte del modelo de negocio elegido para los juegos de Project SHIELD, ¿podría considerarse una consola atendiendo al diseño de hardware y el uso de Android como S.O.?

Jason Paul: En NVIDIA vemos Project SHIELD como un dispositivo de juego en plataformas abiertas, específicamente Android y PC. Mientras que las consolas típicamente ofrecen ecosistemas cerrados y propietarios, con Project SHIELD los jugadores podrán acceder a un enorme catálogo de juegos existentes para Android y PC, en tiendas online como Google Play, TegraZone y Steam.

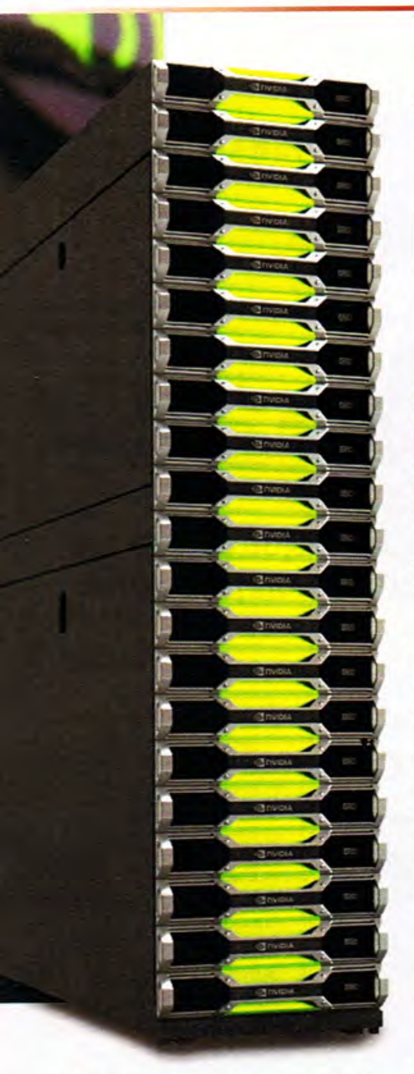
> "Project SHIELD se ha concebido como una plataforma de juego abierta, no como una consola"

MM: ¿Necesitará Project SHIELD conectarse por WiFi para funcionar o será posible jugar a títulos Android una vez que se hayan descargado en el dispositivo? En otras palabras, ¿es un dispositivo portátil real?

JP: Es un dispositivo portátil real que soporta juegos Android de forma nativa. Una vez que el juego se ha descargado en el dispositivo, no necesitas estar conectado para jugar... bueno, excepto si se trata de un juego online, claro.

MM: ¿Cómo se conecta el dispositivo al PC para jugar a través de Steam? ¿Es realmente necesario disponer de un PC equipado con una GeForce GTX para acceder a juegos de PC en streaming?

JP: Project SHIELD se conecta al PC, siempre que éste tenga una GeForce GTX instalada, a través de la WiFi doméstica. Una aplicación instalada en el PC y en SHIELD, llamada «GeForce Experience», lanza el juego en streaming desde el PC a Project SHIELD. Para ello es necesario disponer de una GeForce GTX 650 o superior, para que pueda funcionar el streaming de forma correcta, ya que la tecnología usada precisa el codificador por hardware para H.264 que

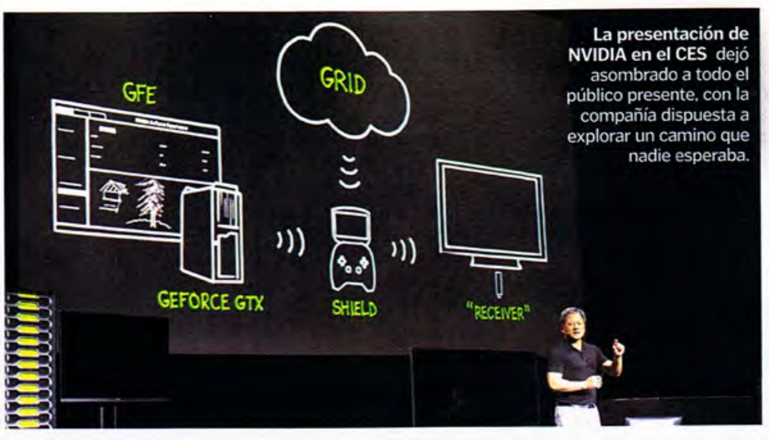


se incluye en la última generación Kepler de GPU, llamada NVEnc.

MM: El hardware de Project SHIELD se basa en una combinación de GPU Tegra 4 con una CPU ARM, lo que parece realmente potente para un dispositivo portátil. ¿Se ha diseñado Project SHIELD como un rival para tablets y consolas como VITA o DS, o se trata de una apuesta por unificar tecnología a nivel doméstico con un dispositivo puente?

JP: Project SHIELD se ha diseñado como un dispositivo Android para jugadores que desean una experiencia de juego mucho mejor y más fluida de la que se puede encontrar en un Smartphone o tablet. Se trata de otro dispositivo Android que se suma a los ya mencionados, y se ha optimizado específicamente para jugar. La filosofía de SHIELD es diferente también de la de una consola portátil tradicional, en el sentido de que no se sustenta únicamente en contenido exclusivo. SHIELD se ha diseñado para permitir jugar libremente a cualquier título desarrollado sobre Android y para jugar en streaming desde el PC con unos buenos controles físicos, no táctiles, para una experiencia más satisfactoria.

MM: ¿Cómo se conecta Project SHIELD al televisor? ¿Es necesario disponer de una Smart TV o también una TV más antigua puede funcionar, usando algún dispositivo inalámbrico?



La presentación de NVIDIA en el CES dejó asombrado a todo el público presente, con la compañía dispuesta a explorar un camino que nadie esperaba.

JP: La conexión más sencilla es a través de HDMI, pero también estamos trabajando en conexión inalámbrica directa mediante estándar WiFi.

MM: Al tratarse de un dispositivo Android, ¿quiere esto decir que Project SHIELD es un dispositivo dirigido también a desarrolladores amateur, al tratarse de un entorno abierto, incluso para compartir juegos gratuitos a través de GRID?

JP: Project SHIELD ofrece al desarrollador toda la potencia y versatilidad de una plataforma abierta, y al tratarse de Android, los juegos también pueden dirigirse a dispositivos como tablets y smartphones.

MM: ¿Es Project SHIELD un primer paso para NVIDIA en una competición al mismo nivel con los grandes de la industria, como Microsoft, Sony y Nintendo?

JP: Project SHIELD tan sólo se centra en jugadores de Android y PC. Creemos y esperamos que los jugadores sigan disfrutando de su afición en una gran multitud de plataformas.

MM: Parece que está de moda el desarrollo de plataformas abiertas, como Ouya, o incluso dirigidas al aprendizaje de programación, como Raspberry Pi. ¿Project SHIELD se ha diseñado también con esta idea?

JP: Sí, Project SHIELD se ha concebido como una plataforma abierta para el juego.

MM: Hablemos de GRID. A primera vista, hay dudas sobre el sistema: ¿Es un sistema de cloud gaming, será gratuito, será una tienda online?

JP: GRID es una combinación y una solución completa de hardware y software dirigida a proveedores, no un catálogo de juegos. Los servidores GRID se sustentan sobre GPU NVIDIA con una tecnología propietaria (VGX Supervisor Technology) para computación de alto rendimiento. Los racks de GRID pueden incluir hasta 20 servidores por rack, lo que hace un total de 240 GPU, capaces de servir a 720 jugadores simultáneos y hasta 7200 servicios de suscripción. El modelo de negocio de GRID se centra en el proveedor del servicio de juego, que ofrece una latencia mínima y gran eficiencia a los jugadores.

MM: ¿Sería posible jugar en GRID desde un PC o es un sistema pensado para Project SHIELD?

JP: GRID siempre se ha mostrado funcionando sobre sistemas propios de Smart TV de Samsung y LG, así que las posibilidades son enormes. Cuando se desarrolla un cliente para GRID, sea el soporte que sea, es posible acceder a los servidores GRID y hacer uso de sus funciones y servicios.



La apuesta por el PC y los juegos Android es total, pero no excluyente de la actual producción mundial de NVIDIA dirigida a los jugadores de PC.

PROJECT SHIELD



A día de hoy, Project SHIELD, pese a ser un prototipo totalmente funcional, debe ser considerado como un concepto de integración más que como un dispositivo final, aunque difícilmente, según apuntan fuentes de NVIDIA, variará en la versión final que se comercialice. Incorpora una pantalla para jugar sin necesidad de conexión con monitor o TV y es un dispositivo 100% Android. Las aplicaciones NVIDIA instaladas en SHIELD permiten arrancar la conexión a TegraZone o activar la «GeForce Experience», en streaming desde el PC, con juegos de Steam. También permitirá acceder a la tiendas Google para la compra de juegos Android.

GRID



GRID es un sistema de servidores y software que NVIDIA vende a proveedores de servicios de juego en streaming. No es un negocio gestionado directamente por NVIDIA de cara al usuario final. A día de hoy, según NVIDIA, GRID estará disponible a niveles locales país a país, con acuerdos con proveedores de servicios de Internet, para lo que se está en conversaciones con empresas como Orange, Vodafone, Movistar, etc. No se descarta que fabricantes de TV, como Samsung o LG, también las incorporen a sus Smart TV. Lo que es seguro es que el catálogo de juegos dependerá directamente del proveedor, no de Nvidia, que todo se basará en suscripción de pago y que los datos y cuentas del jugador se almacenarán en los servidores GRID. ¿Se acabó el tener consola y PC?



Micro es mejor para jugar...

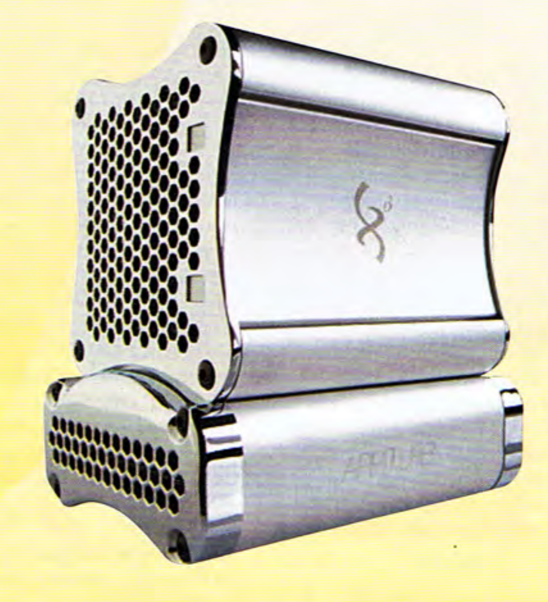
Si eres de los que cree que para disfrutar del PC no hay nada mejor que una tarjeta gráfica grande, recuerda que la esencia se guarda en frasco pequeño.

Si ya no sabes qué hacer para que te quepan en casa todos los juegos que tienes y tu PC se está quedando cada vez más obsoleto, pero no quieres una de esas enormes torres... ¿qué puedes hacer? Quizá sea hora de que te plantees un cambio de verdad o, simplemente, que le eches un vistazo por pura curiosidad al nuevo hardware que está por llegar. Bueno, en algunos casos ya está aquí. Y es que, como se suele decir, más grande no siempre es mejor. De hecho, las nuevas tendencias en hardware para jugar y PCs parece que se va a todo lo contrario, explotando la belleza de lo pequeño.

Sois grandes, pequeños

Esta es una pequeñas selección de dispositivos en desarrollo para este mismo año o ya disponibles en el mercado, y hay un poco de todo, para que veas lo animada que está la industria.

Tablets, portátiles, miniPCs y dispositivos móviles de todo tipo. Para jugar y hasta programar. ¡Bienvenido al Paraíso de lo mínimo para disfrutar de los juegos!



X5A/X7A MODULAR



Otro de los PC presentados en el CES que hizo saltar todas las alarmas: **¡el hardware de Valve!... Pero no.** Aunque diseñado en base a ciertas especificaciones del estudio, **no es el SteamBox** de Valve, pero se le acerca mucho. Es, eso sí, una máquina bastante potente en un espacio mínimo, aunque no es muy barato.

- MiniPC
- Precio: Entre 499 $ y 1995 $
- Disponibilidad: Ya disponible (en la web del fabricante)
- *www.xi3.com*

PROJECT OPHELIA (DELL)



¿Es una memoria USB? ¿Es un PC? ¿Qué narices es esto? **¡Es Project Ophelia!** Se trata de uno de los nuevos **minisistemas Android** (4, en este caso), cada vez más de moda, con **formato de stick USB**, pensado para contenido en la nube. Tendrá HDMI, WiFi y Bluetooth y debería estar disponible antes del verano.



- Dispositivo Android USB
- Precio: 50/100 € (por confirmar)
- Disponibilidad: 2013
- *www.dell.com*



IPAD MINI

Los rumores se hicieron realidad y **Apple se lanzó a comprimir su iPad**. Si el tablet más popular ya dominaba en su tamaño normal, ¿por qué no un nuevo formato? Tiene una enorme potencia, pero es **una lástima que no incorpore pantalla Retina...**



- Tablet iOS (7,9")
- Precio: 329/659 €
- Disponibilidad: Ya disponible
- *www.apple.com/es/ipad*



RAZER EDGE / PRO

Presentado en el CES, el Razer Edge (en versiones estándar y pro) es un **tablet diseñado y construido como un PC, basado en Windows 8**. Es una máquina de enorme potencia **para jugadores**, sólo al alcance de los bolsillos más pudientes. La excelencia se paga.

- **Tablet/PC**
- **Precio: 1000/1300 $ (complementos aparte)**
- **Disponibilidad: 2013**
- ***www.razerzone.com***

GAMESTICK

Aunque aquí veas un mando (bueno, un minimando), **la consola realmente está dentro**, pues se trata de un **dispositivo Android USB** (parecido a Ophelia), pensado exclusivamente **para jugar**, que se introduce por la parte inferior del mando y se conecta a la tele. Incluye HDMI, WiFi y Bluetooth



- **Miniconsola Android** • **Precio: 79 $** • **Disponibilidad: 30/4/2013 (a través de reservas en Amazon)** • ***www.gamestick.tv***

RASPBERRY PI

¿Un **PC de verdad por menos de 20 euros**? ¿Nos hemos vuelto locos? Nosotros no, los responsables que lo diseñaron en la facultad de informática de la **Universidad de Cambridge**, sí. Está pensado para conectar a TV y teclado, y diseñado para ofimática, reproducción de vídeo y, sobre todo, aprendizaje de programación.



- **MiniPC orientado a aprendizaje de programación**
- **Precio: 25/35 $** • **Disponibilidad: Ya disponible**
- ***www.raspberrypi.org***



PROJECT SHIELD

La entrada de **NVIDIA** en el competitivo mundo de los dispositivos portátiles para jugar no ha podido ser más espectacular. **Project SHIELD** es un hardware tan único que funcionará con juegos **Android** y permitirá **jugar en streaming** a juegos de Steam, si tienes una **GeForce GTX 650 en tu PC**.

- **Dispositivo Android/PC streaming**
- **Precio: Por confirmar** • **Disponibilidad: 2013**
- ***www.nvidia.es***

OUYA

La representante por antonomasia de la **nueva generación de plataformas abiertas**. Es una (mini) consola, con S.O. **Android** y está pensada para probar los juegos gratuitamente y para compartir desarrollos. En resumen, un miniPC con mando.



- **Consola Android**
- **Precio: 99 $ (incluyendo un mando)**
- **Disponibilidad: Junio 2013**
- ***www.ouya.tv***

¡PUES AL FINAL, HA CRECIDO!

SWITCH BLADE



Cuando Razer anunció el concepto del Switch Blade se hablaba de un miniPC portátil (diminuto, como se aprecia en la imagen) pensado para juegos, cuyo teclado se configuraba de forma automática para cada título. El diseño, el concepto y el proyecto anticipaban un dispositivo explosivo que ponía los juegos más potentes para PC en tu bolsillo...



RAZER BLADE



... Y al final, el concepto Switch Blade se ha convertido en el, ya real y disponible, Razer Blade, un potentísimo PC portátil para gaming que incorpora en su teclado parte de ese diseño configurable de control, en su área derecha. Pero ni es mini (17 pulgadas), ni, desde luego, asequible. Como en el caso del Razer Edge, la excelencia tiene un precio: 2500 $ y sólo en EE.UU.



¡Transpórtenos, Scotty!

Star Trek

✰Acción/Aventura ✰DIGITAL EXTREMES ✰ ABRIL 2013



ACCIÓN Y AVENTURA EN COMPAÑÍA: ¡AYÚDEME, SEÑOR SPOCK! «Star Trek» se ha diseñado como una experiencia cooperativa de dos jugadores, que encarnarán a Spock y Kirk, con dos estilos distintos de juego, en acción asimétrica. Cada personaje realizará acciones distintas para superar obstáculos en conjunto.



¡SÍ, ES LA ENTERPRISE! NCC-1701, un número que los millones de trekkies de todo el mundo conocen bien. «Star Trek» basará su acción en el reinicio que JJ Abrams le ha dado en el cine a la saga y los personajes clásicos: Kirk, Spock, Scotty... Pero la historia de éste «Star Trek» será original, aunque reconozcas en los modelos de los personajes a los actores que dan vida a los "nuevos" Kirk y Spock, protagonistas del juego de Digital Extremes.

EL RENACIMIENTO DE STAR TREK EN EL CINE SE VERÁ ACOMPAÑADO EN PRIMAVERA DE UN JUEGO BASADO EN EL MISMO



¡NUEVA HISTORIA, NUEVOS ENEMIGOS! La acción de «Star Trek» se sitúa entre la primera película del reinicio cinematográfico y el próximo «Star Trek: En la Oscuridad». Una raza alienígena de seres reptilianos, los Gorn, amenaza a la Tierra y sólo la tripulación de la Enterprise puede pararlos. El guión está siendo escrito por Marianne Krawczyk, habitual de la serie «God of War», en colaboración con el guionista y productores de las películas: Bob Orci, Alex Kurtzman y Damon Lindelof. ¡Una verdadera experiencia de cine!



¡ÉPICA AL MÁXIMO NIVEL! La acció y la aventura trekkie nunca han estado tan al límite de la épica en el PC como en este nuevo «Star Trek». Al menos sobre el papel, la variedad de acciones, la exploración de naves y áreas desconocidas de la galaxia, estaciones espaciales, el asalto a naves enemigas, los saltos en gravedad cero... Cada minuto de juego en «Star Trek» promete ser un puro espectáculo.

LARGA VIDA Y PROSPERIDAD

Los trekkies han tenido multitud de ocasiones de disfrutar de su universo favorito en el PC. Pero es cierto que hace tiempo no se veía un juego tan ambicioso basado en «Star Trek». **La implicación directa de Paramount y los responsables del "reboot" de cine es total** y augura unas aventuras en la Enterprise realmente apasionantes.

La redacción responde...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

LA CARTA DEL MES
Cuidado con Kickstarter



He visto que publicáis muchas noticias en las que hablais de juegos en proyecto que pretenden ser financiados a través de Kickstarter y creo que deberíais explicar en detalle cómo funciona Kickstarter y los riesgos que corre quien decida apoyarlos económicamente. Y es que, básicamente, se trata de adelantar pasta a fondo perdido, sin ninguna garantía de obtener algo a cambio. ■ Manu

Kickstarter es un concepto magnífico que permite que vean la luz proyectos que, de otra forma, jamás tendrían el respaldo ni la financiación necesarios, pero es cierto que al tratarse de un lugar basado en la "buena voluntad" de las partes implicadas está abierto a muchos riesgos. Y es que es cierto que Kickstarter garantiza la seguridad de tu dinero, en el sentido de que hasta que no se alcanza la totalidad de la cifra solicitada, la cantidad que hayas donado no se retira de tu cuenta, pero también lo es que una vez que el proyecto se pone en marcha (si se alcanza la cifra "mágica") nadie te garantiza que éste vaya a acabar viendo la luz, más allá de la reputación o la palabra del responsable del mismo.

MUY BUENA COMPAÑÍA

Acabo de terminar de leer vuestro reportaje del mes pasado de «Company of Heroes 2» y tengo que decir que ya era hora de que Relic se acordara de esta fantástica serie. No digo que no me gusten los «Dawn of War», pero es que los aficionados a la estrategia llevamos demasiado tiempo sin un buen juego de la Segunda Guerra Mundial que echarnos a la boca. Sólo espero que el triste cierre de THQ no ponga en peligro la salida de este juegazo. ■ D. G. E.



Pues de momento puedes estar tranquilo porque parece que, salvo sorpresa gorda de ultimísima hora, «Company of Heroes 2» saldrá a la venta sin ningún problema, como estaba previsto. Menos claro está el futuro de otros juegos que la compañía tenían previsto para más adelante, pero en cualquier caso, todavía no hay nada oficial anunciado al respecto.

VISTAZO ATRÁS



Quiero felicitaros por los cambios que habéis introducido en la revista y, dentro de todos ellos, por dedicarle por fin el espacio que se merece a la sección "Hace 10 y 20 años". Siempre he pensado que los fans más veteranos de Micromanía (como yo :-D) echábamos de menos un repaso más detallado de aquellas revistas clásicas. Casi os diría que os habéis quedado cortos. Yo añadiría, por ejemplo, un espacio dedicado a los mejores juegos de aquellos números, como si fuera una especie de mini reviews, o algo así. ¿No os parece buena idea? ■ Kiko

Muchas gracias por tu carta y por supuesto, por tus ideas, que por supuesto no caen en saco roto. De hecho esperamos que no os quede ninguna duda de que todas vuestras sugerencias son anotadas y guardadas. Si algunas se llevan a cabo y otras no, depende sencillamente de las posibilidades a nuestro alcance, pero os aseguramos que tenemos todos vuestros consejos muy presentes en todo momento. Así que, ya sabéis, ¡no dejéis de enviárnoslos!

ZOMBIS EXTRANJEROS



Me parece vergonzoso que un juegazo como «The Walking Dead» no haya sino ni siquiera traducido (no digo ya doblado) al castellano. Y lo peor es que no se trata de una franquicia cualquiera, desconocida para el gran público, sino que cuenta con el respaldo y el tirón de una colección de cómics y una serie de televisión, terriblemente populares las dos. ¿Es que nadie se da cuenta de que si estuviera en castellano este juego se vendería solo? ■ F. Velasco

Pues debe ser que no hay responsables que estén muy atentos a ello, porque, la verdad, resulta realmente extraño que un juego tan popular, que ha obtenido tantos premios en todo el mundo, no haya sido "adoptado" por algún distribuidor español dispuesto a traducirlo. Seguramente la forma de trabajo de TellTale (episodios descargables, ya sabéis) tenga algo que ver, pero lo cierto es que los perjudicados aquí son, una vez más, los jugadores.

POCA "CHICHA"



Quisiera saber cuándo vamos a tener un verdadero simulador de vuelo que llevarnos a nuestros PCs los aficionados a este tipo de juegos, porque no digo que «Ace Combat. Assault Horizon» que llevabais el mes pasado en preview, no sea divertido, pero vamos, que darle eso a un "piloto" veterano es como poner a Fernando Alonso a los mandos de un Scalextric... ■ Jose Luis

Efectivamente, ya aclaramos el mes pasado que el enfoque de «Ace Combat» es completamente arcade, en la línea por ejemplo de «H.A.W.X.» o simi-

LA POLÉMICA DEL MES
Más de lo mismo

Me parece significativo que en la misma revista del mes pasado en la que un lector escribía quejándose de la falta de originalidad actual en los juegos, se incluyeran artículos destacados de títulos como «Tomb Raider», «Company of Heroes 2», «BioShock Infinite», «Devil May Cry», por mencionar algunos. Y es verdad que tienen buena pinta, pero ¿no podrían las compañías gastar un poco menos en gráficos y usar ese dinero para pagar a unos buenos guionistas con ideas frescas, que traigan nuevos personajes y mundos? ■ Ernesto L.

La cuestión que planteas no es sencilla, porque es cierto que todos tenemos ganas de disfrutar con nuevas historias, personajes y licencias, pero también lo es que miles de aficionados se llevarían las manos a la cabeza si les dijeran que no iban a poder disfrutar de nuevas aventuras de personajes como, por ejemplo, Lara Croft o Dante.

Lo importante es que si se revisa un juego no sea para hacer una simple repetición, sino para ofrecernos una experiencia nueva y fresca, algo que en los juegos que mencionas parece más que garantizado.

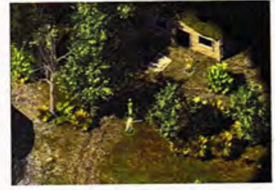


lares, y eso que por supuesto no es malo, hace que resulte un poco "flojito" para los veteranos de la simulación más realista. Lamentablemente tampoco tenemos buenas noticias que ofrecerte, porque no hay anunciado ningún tipo de juego de este tipo para las próximas fechas. Habrá que seguir esperando.



PRIMERO NO, PERO LUEGO SÍ

Resulta que después de que me habíais puesto los dientes largos con la revista del mes pasado hablando de «Baldur's Gate Enhanced Edition» para iPad, voy y me entero que en el iPad original no funciona. Pues vaya chasco. Y sí, ya sé que puedo jugarlo en PC (y probablemente lo haga), pero no es lo mismo... ■ Alex A.



En primer lugar, entendemos tu decepción y te pedimos disculpas por no haber dejado ese extremo más claro. En segundo lugar, tenemos buenas noticias para ti. Y es que los chicos de Overhaul Games, con la primera actualización del juego, han conseguido optimizar el motor de «Baldur's Gate Enhanced Edition» hasta hacerlo compatible con el iPad original. Ojo, porque las limitaciones de memoria de este dispositivo hacen que sea probable que el juego se cuelgue con relativa frecuencia, pero si verdaderamente tienes muchas ganas de jugarlo, haciendo un uso juicioso del botón de "Quicksave" podrás disfrutarlo sin demasiados problemas.

Y AHORA, ¿QUÉ?

He disfrutado a lo grande completando de punta a cabo la campaña de «XCOM Enemy Unknown», pero precisamente por haberlo terminado me ha dejado un regusto agridulce y, desde luego, ganas de más. ¿Vosotros podríais recomendarme algún juego de estrategia por turnos similar para quitarme el "mono"? Porque no me parece que haya mucho donde elegir. ■ Adrián



Suponemos que si nos escribes es porque ya has tenido en cuenta las elecciones más obvias (como el nuevo DLC del juego, o títulos clásicos de estrategia por turnos como los de la serie «Civilization» o similares) y no es eso lo que buscas. Si ése es el caso, seguramente te interese echarle un vistazo a «Omertá. City of Gangsters» (lo encontrarás unas cuantas páginas más adelante, en esta misma revista). Igualmente, con una producción y un estilo más "indie", pero igualmente muy interesantes, puedes probar con «Frontline Tactics» y «Frozen Synapse», ambos disponibles en Steam. Verás como te gustan.

¡LARA SE MULTIPLICA!

Me habéis dejado a cuadros con la preview del mes pasado de «Tomb Raider» cuando, justo al final, vais y soltáis que va a tener imodo multijugador! ¿No sabéis nada más acerca de este modo? ¿Podéis darnos algún detalle? ■ David

Pues la verdad es que poco podemos decir, porque apenas sí se ha filtrado información sobre este apartado del juego. Entre estos pocos datos, se sabe que habrá al menos tres modos multijugador: un deathmatch por equipos, en el que los aliados de Lara se enfrentan a los indígenas, un modo de recolección de objetos, en el que un bando recoge medikits mientras el otro intenta acabar con ellos, y un tercer modo del que sólo se conoce su nombre: "Cry for Help".



FORMIDABLE



Este mes las alegrías nos llegan por partida doble. Por si no fuera poco que CD Projekt haya confirmado que está en desarrollo la tercera entrega de «The Witcher» (algo que por sí solo ya ha bastado para que los roleros de la redacción se hayan puesto a chillar como niñas) resulta que al poco tiempo han confirmado que será la última entrega de esta trilogía, pero que podemos esperar más juegos ambientados en el universo de Geralt de Rivia. ¿Son o no son unas noticias estupendas?

LAMENTABLE



Si el mes pasado nos lamentábamos de la anunciada quiebra de THQ, este mes lo que nos ha pillado por sorpresa ha sido la decisión de Epic de cerrar su filial Impossible Studios, apenas seis meses después de fundarla, contratando a ex empleados de la igualmente desaparecida Big Huge Games. Ignoramos qué razones han motivado el cierre de un estudio en tan poco tiempo dejando además colgado el desarrollo de «Infinity Blade: Dungeons»–, pero les deseamos mejor suerte en sus próximos proyectos.

PREGUNTAS SIN RESPUESTAS

¿CÓMO...

debemos llamar al próximo juego de la serie «Mass Effect», ahora que BioWare ha dejado muy claro que no quiere que se le llame «Mass Effect 4»?

¿CUÁNTOS...

fans de todo el mundo habrán sentido una "perturbación en la fuerza" (pero de las buenas, ojo) al saber que Gabe Newell any el director de Star Trek, J.J. Abrams, han anunciado su colaboración para un futuro juego?

¿DÓNDE..

continuará su trayectoria profesional Warren spector, ahora que Disney ha cerrado su estudio Junction Point, despidiendo a todos sus empleados, él incluido?

¿CUÁL...

será la excelente idea para un juego de rol basado en Star Wars que, al parecer, Obsidian ha presentado a la compañía LucasArts?

¿QUÉ...

hay de cierto en los rumores que apuntan a que el próximo «Assassin´s Creed» podría tener una ambientación "de piratas"?



¡LA CONQUISTA DEL MUNDO EMPIEZA EN TU PC!

TOTAL WAR ROME II

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **The Creative Assembly/ SEGA**
- Fecha: **Otoño 2013**

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **estrategia histórica** desde la época de la República hasta el Imperio.
- Combinará, como en anteriores juegos de la serie, el **mapa estratégico por turnos y batallas en tiempo real.**
- Tendrá un **nuevo mapa táctico en la batalla**, que ralentizará la lucha.
- Usarán una **versión avanzada del motor gráfico** de «Empire», con un realismo inédito.

Madrid amaneció con una densa niebla. Parecía que la misma Naturaleza presentía una dura batalla aquel día... como realmente ocurrió. Pero los libros de Historia no recordarán los primeros días de febrero de 2013 como el momento en que tuvo lugar la batalla del bosque de Teutoburgo, en la que fueron aniquiladas las legiones XVII, XVIII y XIX del emperador Augusto, al mando de Quintilius Varus.

Los libros te dirán que la masacre, a la que ningún legionario sobrevivió y en la que desaparecieron los estándartes de las águilas de las tres legiones, ocurrió en el otoño del año 9 de nuestra era. Pero no, nosotros vimos la batalla, estuvimos allí, y fue no hace mucho... Aunque, claro, tampoco estábamos en los bosques y collados de Germania, sino en Horsham, en los estudios de The Creative Assembly, abriendo la boca embobados mientras la batalla tenía lugar ante nuestros asombrados ojos. Aquello era el futuro de los juegos de estrategia para PC, y lo teníamos delante de nuestras narices hecho realidad. Aquello era la última versión jugable de «Total War: Rome II», en todo su esplendor. Casi podíamos oír los gritos de Augusto cuando se enteró del destino de su ejército: "¡Quintilius Varus, devuélveme mis legiones!".

Un vistazo al futuro

Ya habíamos visto antes «Rome II», a mediados del pasado año, como te contamos cuando dimos la primera portada al juego de The Creative Assembly en la exclusiva de su presentación. Entonces, te contamos cómo Cartago era arrasada por el ejército de Escipión. Pero en nuestra nueva visita al estudio vimos un estilo absolutamente distinto de batalla.

Una batalla histórica, la mencionada de Teutoburgo, no sólo nos mostró la facción germana de los Cherusci peleando contra las legiones de Augusto, sino que era la confirmación de cómo «Rome II» pretende convertirse en el juego más variado de toda la serie «Total War» con sus distintos tipos de batallas, estilos de combate radicalmente diferentes de una facción a otra, batallas navales, una IA avanzada –las unidades incluso pueden recoger de forma autónoma armas tiradas en el suelo por los enemigos caídos– y una gestión estratégica de los territorios conquistados innovadora respecto a los anteriores juegos.

"Se trata, en líneas generales", comentaba Al Bickham, responsable de comunicación y prensa de The Creative Assembly, "de dar al jugador una visión diferente de su papel en las batallas y la campaña (...) Queremos que piense a lo grande, como un emperador, no como un gestor de recursos, por eso la idea es que no tengas que ver si puedes conseguir lo necesario para construir barcos de guerra, sino que directamente los mandes a un objetivo, crucen el mar, tus legiones desembarquen y de comienzo la batalla, o el asedio a la ciudad o la defensa de





¡Todas las armas contra el invasor romano! Los perros de guerra provocaron una auténtica carnicería en los soldados de las legiones XVII, XVIII y XIX en la batalla del bosque de Teutoburgo.

la emboscada...". Ese es el espíritu de «Rome II», pensar como un emperador. Es algo que he llevado también a un diseño de las batallas con un mayor dinamismo global, en el que interviene todo lo que puedas imaginar. "En el diseño de las batallas hay que tener en cuenta todo el conjunto", afirma Jamie Ferguson, diseñador jefe de las batallas en «Rome II». "La nueva tecnología gráfica nos permite crear entornos vivos, repletos de detalles, donde los accidentes geográficos son sólo la superficie. Hay que tener en cuenta la interacción con el escenario, los elementos que son susceptibles de modificación, como un bosque en llamas, la meteorología, las reacciones de la IA a las decisiones del jugador, cómo las unidades que gestiona el jugador pueden reaccionar automáticamente a los ataques del enemigo adoptando formaciones o cómo el jugador puede cambiarlas, la línea de visión de tus unidades y las enemigas, la simulación física..." La lista que hace Ferguson es exhaustiva y nada queda al azar.

Su experiencia en el diseño de batallas arranca de «Rome», cuando se unió a The Creative Assembly, y ahí también entran detalles que muchas veces son pasados por alto, como el diseño del interfaz del usuario, más limpio, funcional e intuitivo que nunca en «Rome II». "Llevo trabajando muchos años

ASÍ SERÁ EL NUEVO MAPA TÁCTICO

El mapa táctico de «Rome II» aparece en plena batalla y muestra la disposición de tus tropas y las del enemigo durante el combate, siempre y cuando el ejército enemigo haya sido descubierto. Y es que muchas de las unidades enemigas permanecen ocultas hasta que no entran en tu campo de visión. El diseño de mapas y escenarios está pensado para ello. En el nivel más alto de dificultad el enemigo no aparece jamás en el mapa. Su ventaja para ti sigue existiendo, pues te permite visualizar el entorno desde arriba, para situar a tus tropas.


¡La Historia revive en tu PC! La de Teutoburgo será una de las batallas históricas más alucinantes de «Rome II»

EL REALISMO SERÁ TOTAL, GRACIAS AL NUEVO DISEÑO DE LAS BATALLAS Y AL INCREÍBLE MOTOR GRÁFICO

con un equipo que son los mejores en lo suyo, incluso en esos detalles de diseño que muchas veces no se tienen en cuenta en el fragor de la batalla".

Teutoburgo: la masacre

La demo de la batalla de Teutoburgo es el mejor ejemplo de gran parte de lo expuesto hasta ahora en estas páginas. Será una batalla histórica, fuera de la campaña de «Rome II», y en ella el único objetivo será sobrevivir. No podrás ganar. En las batallas históricas del juego no podrás aspirar a cambiar el pasado... sólo a modificarlo ligeramente.

Arminius fue un germano, hijo de un jefe tribal, apresado de niño y educado como romano. La vuelta a Germania como responsable de entablar conversaciones con su antiguo pueblo era una táctica usada por Roma con frecuencia, para propagar la Pax Romana. Pero lo que Quintilius Varus no se esperaba era que Arminius "traicionara" a Roma y volviera con su pueblo. La emboscada de Teutoburgo duró, en realidad, casi cinco días y nadie sobrevivió. En «Rome II» durará bastante menos y podrás escapar. De hecho, ese será tu objetivo, que sobrevivan tantos legionarios como puedas, pero nunca podrás ganar esa batalla.

En la batalla que presenciamos, los germanos lanzan una emboscada brutal en un campo de batalla estrecho, rodeado por bosques y montes. Un collado. Cuando las legiones XVII, XVIII y XIX avanzan en formación, unas enormes bolas de fuego comienzan a descender a toda velocidad por las laderas y arrasan a los legionarios que apenas tienen tiempo de cubrirse. ¡La batalla ha em-

¡DENTRO DE THE CREATIVE ASSEMBLY!





En nuestra visita a The Creative Assembly pudimos charlar con algunos de los mayores responsables del desrrollo de «Rome II», además de estar acompañados por Al Bickham, responsable de comunicación y prensa del estudio (abajo, disfrutando del anterior número de Micromanía).

Jamie Ferguson. Diseñador Jefe de Batallas (Arriba, izquierda). **Lleva en el estudio desde «Rome» y es el principal responsable de la épica y los combates masivos con miles de unidades. De que todo se ajuste a la realidad histórica y de que entorno, IA y jugabilidad sean perfectas.**

Janos Gaspar. Diseñador Jefe de Campaña (Arriba, derecha). **Es el responsable de que todas las facciones actúen en perfecto equilibrio entre ellas, de la precisión histórica de los ejércitos y unidades especiales y de la coherencia global de todo el conjunto.**




¡Caos contra orden! Los germanos son una facción brutal. El caos y los combates en terreno abrupto destrozarán a las ordenadas legiones. ¡Y esto es el principio de la batalla!



¡No podrás ganar! En algunas batallas históricas será imposible conseguir la victoria. Sólo podrás aspirar a sobrevivir con las menores bajas posibles.

¡Caerás en la emboscada! Los estrechos cañones y bosques eran la trampa perfecta para la emboscada en que Arminius hizo caer a las legiones romanas.

pezado! La secuencia cinemática da paso al tiempo real en una transición inmediata. El motor de juego demuestra una potencia gráfica asombrosa.

Puedes comprobar la disposición de tus fuerzas y las enemigas en el mapa táctico en tiempo real –no lo confundas con el mapa estratégico de las regiones, por turnos– y la batalla sigue desarrollándose por debajo de su vista cenital, pero ralentizada. Eso te puede dar una ligera idea de cómo disponer las tropas, pero el problema estará en que en el mapa no ves al enemigo que no ha aparecido en tu rango de visión. Y los germanos están apostados, puedes estar seguro...

Táctica del caos

Los germanos atacarán en una estrategia de arremetida, escaramuza y retirada. Así, continuamente. Las legiones no tienen tiempo de reagruparse, porque los arqueros enemigos atacan desde la parte superior de las laderas. Entonces, llegan los berserkers, luego los soldados con perros de guerra. Después, los night hunters, ocultos en el bosque donde no los habías visto... la masacre es total. Quintilius Varus huye, dejando a sus hombres a su suerte.

Una nueva cámara se sitúa justo encima de tu unidad de legionarios y los sigue en la huida. Puedes colocarla ahí cuando quieras. La batalla es confusa, pero los germanos continúan con su táctica sin descanso. Estás viendo Historia. Estás haciendo Historia en los juegos de estrategia. «Rome II» va a ser algo tan sensacional que deberás verlo para creerlo... **A.P.R.**

GANAR ANTES DE COMBATIR

Aunque las batallas en tiempo real serán –seguirán siendo– el apartado más llamativo de «Rome II», al igual que en anteriores títulos de la serie, la parte de juego por turnos en el mapa estratégico seguirá siendo vital para el avance de la campaña, elijas la facción que elijas. Y ahí, los personajes especiales serán la clave. Según Janos Gaspar, habrá tres arquetipos básicos para cada facción.

Oficiales, sacerdotes y exploradores/espías formarán los tipos básicos de personaje especial que dedicarán sus habilidades a áreas de diplomacia, religión y misiones secretas. Sin embargo, Gaspar también dejó claro que estas clases de personaje dependerán en su forma final de cada facción. Es decir, cada una de las civilizaciones dispondrá de estos personajes con habilidades específicas. Un sacerdote griego no será igual que uno romano, etc.

COMMAND & CONQUER



Uno de los clásicos del PC vuelve, pero no lo hace como muchos esperaban, sino que mira hacia el futuro y ha visto que es online... ¡y gratuito!

Primero dijeron que era un proyecto secreto de BioWare. Luego, que iba a actualizar el universo «Generals». Después, que usaría «Frostbite 2» y sería la entrega visualmente más espectacular que jamás haya aparecido en la serie y, después, no se supo más. El silencio se impuso, no se filtró ningún dato, los rumores se acallaron... ¿Qué había pasado con el nuevo «Command & Conquer»? No hace mucho, Electronic Arts anunció que se habían producido sustanciales cambios sobre –el confirmado con la boca pequeña– «Command & Conquer Generals 2», pero muy pocos podíamos imaginar que una de las series clásicas de la estrategia para PC acabaría pasándose al medio online y sería un juego gratuito. Hoy, mientras esperamos a que arranque la beta oficial –en la que podrás participar si te registras y eres elegido por sorteo–, te contamos los últimos datos sobre el nuevo «Command & Conquer»... Y no, no será de BioWare.

El regreso más inesperado

Desde el lanzamiento en 2010 de «Tiberian Twilight», el último «Command & Conquer» "canónico", la serie cayó en un pequeño olvido y en una tendencia decadente. De hecho, ni siquiera parecía que EA confiase en ella, pues se lanzaron poquísimas unidades de «Tiberian Twilight» en España y, para más inri, ni siquiera apareció traducido a nuestro idioma. Lo que se llama una señal inequívoca de que algo no funcionaba como debería. Pero poco más de un año después se empezaban a filtrar rumores de una posible vuelta de la serie, en la rama «Generals». Y los rumores se dispararon, con algunos de los datos mencionados al comienzo de estas líneas.

Desde Estados Unidos se colaron en Internet un par de imágenes que no eran fáciles de identificar y que hacían refe-

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Victory Games/EA**
- Fecha prevista: **2013**

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **estrategia basado en el universo «Command & Conquer»**, sobre todo en la vertiente «Generals».
- Será un juego **exclusivamente online y gratuito**. Un modelo "free2play".
- Como soporte técnico **utilizará el motor gráfico «Frostbite 2»** para ofrecer la mayor calidad visual posible.
- En el momento del lanzamiento **no incluirá campaña individual, sólo multijugador.**



De «Generals 2» a «Command & Conquer». El clásico de la estrategia para PC vuelve en 2013, pero con un modelo exclusivamente online... ¡y gratuito!



Las batallas «C&C» vuelven como siempre. Sí, porque el cambio de juego individual a exclusivamente multijugador no cambiará la esencia del combate.

rencia a BioWare. Bien, hoy sabemos que «Command & Conquer» no tiene nada que ver con el estudio canadiense y que lo que iba a ser «Generals 2» ha acabado convirtiéndose en un juego de estrategia exclusivamente online y gratuito.

Lo que es seguro es que «Command & Conquer», en este "experimento" de estrategia online llegará seguro en 2013 y que se está mostrando a nivel interno en la compañía, con la jugabilidad bien cerrada en su diseño. Sabemos –es un dato público–, que no incluirá la campaña individual de «Generals 2», pero su estética, unidades, ambientación y misiones sí se basarán en lo que iba a ser esta frustrada segunda parte, y, aunque no es oficial, también sabemos en Micromanía –puedes ver las imágenes en estas páginas– que, como mínimo, las tres facciones originales de «Generals» repetirán en el nuevo juego: Estados Unidos, APA (China/Asia Pacífico) y GLA (Global Liberation Army), cada una con sus unidades y estructuras distintivas.

Jugabilidad clásica

También se ha conocido que el nuevo «Command & Conquer» permanecerá en su diseño básico y jugabilidad fiel a los esquemas de la serie: recolección de recursos, construcción de estructuras, creación de unidades y creación de ejércitos para el combate, junto a la captura de posiciones, ataque a las enemigas y defensa de las propias, algo que en EA y Victory Games –el estudio responsable de llevar adelante el proyecto– siempre han tenido claro desde el primer momento.

Y lo que tambiéñen hay que dejar claro es que el nuevo «Command & Conquer» será un juego completo y basado en un cliente descargable, al estilo clásico de los RTS, y no un juego de navegador.

La duda viene porque sí existe activo hoy día otro «Command & Conquer», que es online y gratuito... ¿No lo sabías? El nombre es «Command & Conquer Tiberium Alliances» –**www.tiberiumalliances.com**–, pero es un juego de nevagador basado en el universo «C&C», y no un clásico juego de estrategia de la serie, lo que sí será el juego que ahora nos ocupa, pese a su medio online y gratuito. Un poco lioso, sí, lo sabemos... Pero ya te decimos que, para no confundir más de lo necesario, nos parece muy acertado que EA haya decidido que el nombre de esta nueva propuesta se limite a ser «Command & Conquer», sin más añadidos.

EA APUESTA POR UN MODELO DE JUEGO DE ESTRATEGIA PARA PC COMPLETO, GRATUITO Y ONLINE

Más espectacular

Otro dato relevante de «Command & Conquer» es que, como ya es costumbre en los juegos producidos por Electronic Arts en los últimos dos años, contará con el soporte tecnológico del motor gráfico «Frostbite 2», lo que directamente lo converti-

Ahora la guerra será... ¡mucho más bonita! Sí, una guerra puede ser bonita si es virtual y utiliza el motor «Frostbite 2». ¿No estás de acuerdo?





¡Hay que recoger recursos, general! La esencia «C&C» no cambiará con el nuevo juego. La habitual rutina de recoger recursos, investigar tecnología y producir unidades se mantiene.

rá, salvo problemas de última hora, en el juego visualmente más espectacular de toda la historia de la serie.

Hasta ahora «Frostbite 2» se ha adaptado sin problema a juegos de distintos géneros, aunque si no nos equivocamos es el primer título de estrategia que usará la tecnología gráfica de DICE. Pero por las pantallas que puedes ver en estas páginas no creemos que haya sido una mala decisión.

Lo único que queda por confirmar es la fecha de lanzamiento del juego, sobre lo que ni EA ni Victory se mojan lo más mínimo. Lo que sí puedes hacer –pues es posible desde hace meses– es apuntarte para participar en la beta abierta cuando esté activa. Sólo tienes que entrar en la web del juego: **www.commandandconquer.com/es/free** y registrarte. Ahora sólo resta tener mucha paciencia y esperar. Confiamos en que no demasiado... **A.P.R.**



Es el universo «Generals»... pero desde otra perspectiva. EA asegura que no habrá campaña individual en su nuevo free2play, pero que lo que iba a ser «Generals 2» sigue ahí...

UNIDADES 100% «C&C»... ¿A QUE TE SUENAN?

¿Qué ocurre cuando lo que iba a ser un juego clásico de estrategia, con su campaña individual y sus facciones, pasa a convertirse en un free2play? Según EA, no tiene por qué variar demasiado la jugabilidad, lo que también afecta, como no podía ser de otro modo, al diseño de unidades. ¿O deberíamos decir que no le afecta?...

Si has jugado con el «Generals» original recordarás que su diseño de unidades no era tan fantástico ni futurista como en las otras ramas de «C&C» –léase «Red Alert» y la vertiente de las guerras del Tiberio–. El nuevo «C&C» permanece en la misma línea de lo que iba a ser, por tanto, «Generals 2», pese al giro hacia el formato online gratuito.

Unidades blindadas, aéreas y estructuras adaptarán también su estética a las tres facciones conocidas que poblarán el universo de «C&C» y que serán las mismas, salvo cambios, que en «Generals»: China (Asia Pacífico), Estados Unidos y GLA (Global Liberation Army).





¡Dios mío, está lleno de efigies!...

Dead Space 3

Cuando eramos unos chavales muchos teníamos el sueño de ser astronautas. ¡Pues menos mal que no lo somos! Porque ser atacado por necromorfos y visiones de unas efigies extrañas... ¡Naaa! ¡La verdad es que mola muchísimo!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Visceral Games/EA
- **Distribuidor:** Electronic Arts ▶ **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** *www.deadspace.com* Información básica, pantallas, vídeos... Todo bastante típico

18

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Misiones:** 19
- **Uniformes:** 5
- **Tipos de armas:** Variable (con diseños personalizados)
- **Personajes jugables:** 2 (en campaña cooperativa)
- **Multijugador:** Sí (cooperativo)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core 2 X6800, Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550, GeForce 8800 GTS, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** CPU a 2.8 GHz
- **RAM:** 1 GB (XP), 2 GB (Vista, 7)
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 Ultra, Radeon X1800 XT, 256 MB
- **Conexión:** ADSL (Activación en Origin)

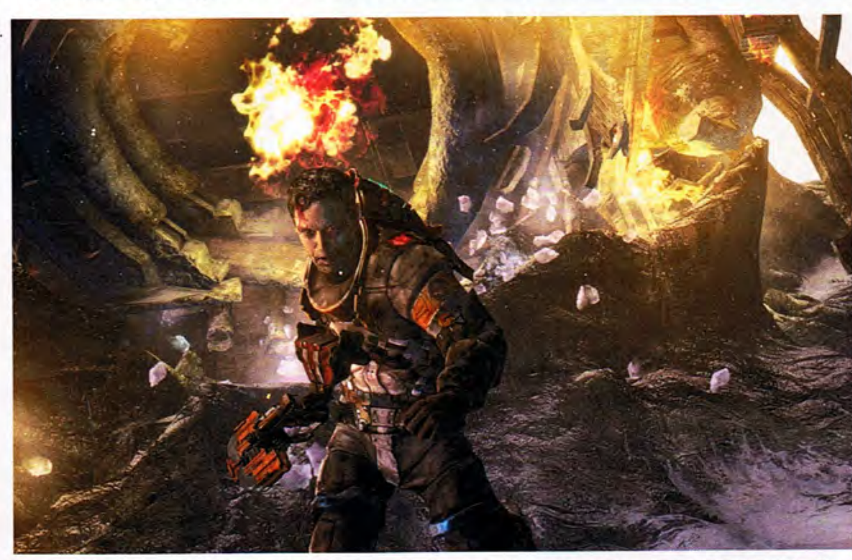
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5 2500K
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL

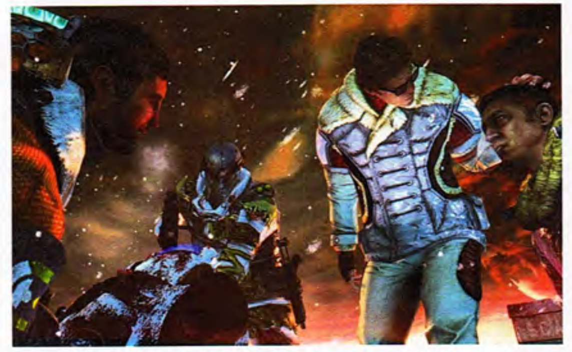

Aunque salen algunos ya conocidos, **te encontrarás con nuevos necromorfos.** Y si se acercan mucho, nada como el cuerpo a cuerpo.



Isaac Clarke vuelve al espacio en su lucha contra los necromorfos. **«Dead Space 3» desvela los secretos de los necromorfos y la efigie** en una trama repleta de acción, puzles y monstruos, en la mejor entrega de la serie.


Ahora no sólo los necromorfos son el enemigo. Los seguidores de la Uniología están empeñados en acabar con Isaac. ¡Son una pesadilla!




Este tipo tan odioso de las gafas es el responsable del actual desastre con los necromorfos. Y cuidado, es muy, muy peligroso.

En Tau Volantis hace mucho, mucho frío... La segunda mitad del juego se desarrolla en el planeta helado Tau Volantis -al igual que el prólogo-, lo que obliga a Isaac a buscarse un traje espacial más calentito que el que lleva.

VUELVE LA ACCIÓN ESPACIAL MÁS TERRORÍFICA, EN LA HISTORIA QUE CIERRA EL MISTERIO DE LA EFIGIE

Decir que «Dead Space» significó un espléndido revulsivo en la filosofía de producción de EA es quedarse corto. Pero la verdad es que Visceral Games se arriesgó y ganó. Y no lo tenía fácil, porque el momento en que la compañía americana decidió diversificar su producción con franquicias originales no acompañó en sus resultado comerciales. El magnífico «Mirror's Edge» se pegó un castañazo de aúpa en ventas –lo que son las cosas, los jugadores pedimos cosas nuevas y originales y cuando nos las dan pasamos de ellas–, y «Dead Space» no le anduvo a la zaga, pero su carrera fue bastante mejor, lo que permitió que Visceral se metiera en la continuación y, ahora, felizmente, nos regalen esta magnífica tercera parte de las aventuras de Isaac Clarke, ingeniero espacial de profesión y héroe de la humanidad a la fuera en la lucha contra los necromorfos. Poco hay que contarte de Isaac, ¿verdad? Es más, aunque no conozcas nada de su historia «Dead Space 3» te la pone en bandeja con un "anteriormente en «Dead Space»", que te resume en cinco minutos el sufrimiento y la carnicería de la invasión necromorfa a la Ishimura. Tan sólo te vamos a decir que «Dead Space 3» es bueno. ¡Buenísimo! Es, sin duda, el mejor de la serie.

De la Luna a Tau Volantis

«Dead Space 3» arranca de una forma espectacular... ¡pero no con Isaac! La explicación es sencilla, porque te pone en la piel de un soldado que debe recuperar el códice de una nave estrellada en el planeta helado Tau Volantis. ¿Qué

LA REFERENCIA

Dead Space 2

- «Dead Space 3» continúa la trama de sus antecesores siendo fiel a su jugabilidad más básica, pero incorpora novedades.
- «Dead Space 3» permite diseñar tus armas, a diferencia de su predecesor.
- «Dead Space 2» ofrecía multijugador versus mientras que «Dead Space 3» se centra sólo en la campaña cooperativa.



¡CREA TUS PROPIOS DISEÑOS DE ARMA!

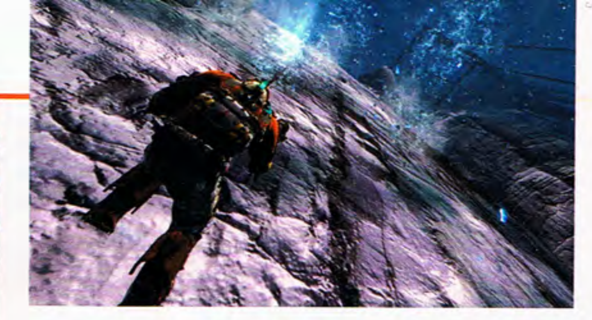


Una de las opciones más atractivas y divertidas de «Dead Space 3» es diseñar un arma que se ajuste a tu estilo de juego personal. Puedes montarlas según los elementos recogidos y en base a cinco elementos clave, más dos accesorios extra y mejoras de circuitos. No es fácil montar una potente y eficaz, pero si se te da bien, hasta puedes vender tus diseños...





Sí, esto es un monstruo que vive en Tau Volantis y que se ha empeñado en comerte. **Y es que algunos enemigos son tan grandes que se salen de la pantalla.** Pero tranquilo, no es tan fiero como parece...





Mucho frío y mucho monstruo en Tau Volantis. Y mucha variedad de juego y acción, uno de los mayores aciertos del genial «Dead Space 3»

PUZLES EN EL ESPACIO







Como ya ocurría en las entregas anteriores de «Dead Space», Isaac tendrá que resolver algunos puzles sencillos para desbloquear puertas y abrir caminos inaccesibles. La gran mayoría consiste en alinear correctamente ciertos paneles, o realizar ajustes rápidos antes de que se consuma un tiempo dado. Sin embargo, en «Dead Space 3» está fijación por los puzles es mucho mayor que en los juegos anteriores y, sobre todo, en los dos últimos tercios del juego, a bordo de la Roarke y en Tau Volantis, se suceden continuamente. Y suelen llevar asociados ataques de necromorfos...



No todos los necromorfos son iguales. Algunos son lentos y poderosos. Otros, veloces, pero no tan fieros. **Debes averiguar sus debilidades y utilizar las armas adecuadas contra ellos.** ¡Conoce a tu enemigo!

es el códice? Eso te lo desvelará la trama del juego cuando avances en la misma, pero tiene que ver con la Uniología, las efigies y los necromorfos. Como es lógico, por otra parte.

El caso es que el prólogo de «Dead Space 3» es el más trepidante que hemos visto en mucho tiempo en un juego de acción: ¡es espectacular! Y te descubre unos hechos que pasan 200 años antes de que Isaac entre en escena, poniéndote al control. ¡Algo increíble!

Y luego, cuando Isaac aparece, viviendo en una colonia lunar tras su anteriore aventura, empiezas a ver a un protagonista mucho más humano, cercano y real que en las entregas anteriores de la saga. Un Isaac que, además, es un protagonista de una historia narrada de un modo mucho más cinematográfico, con numerosas scuencias cinemáticas, diálogos y personajes secundarios. Un apartado clave en el diseño de «Dead Space 3», no sólo en la trama sino en la misma jugabilidad, como veremos más adelante.

El caso es que Isaac es reclutado a la fuerza para ir a Tau Volantis en busca de pruebas y recursos para acabar, de una vez por todas, con la amenaza que la efigie y los necromorfos son para la humanidad. Algo a lo que, como es lógico, no están dispuestos los fanáticos seguidores de la Uniología, que harán todo lo posible por impedirlo.

EL PLANETA HELADO TAU VOLANTIS ACOGE LA PARTE FINAL DEL JUEGO, EN UN ENTORNO MUY HOSTIL

Acción espectacular

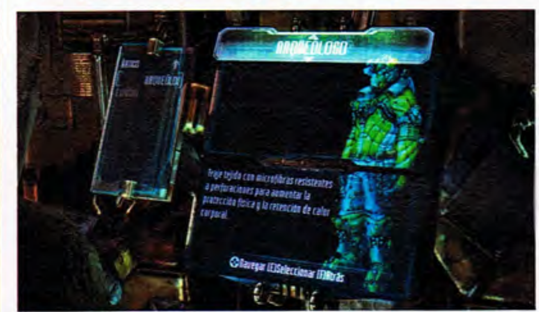
El diseño de la acción de «Dead Space 3» se apoya en los sólidos cimientos de sus anteriores entregas, pero introduce innovaciones a porrillo. Por supuesto, están las armas, los tra-


La llegada a Tau Volantis para el aterrizaje se convierte en toda una pesadilla. **Tu nave se empieza a deshacer a medida que coges la ventana de entrada.** ¡Venga, Isaac, que tienes que sobrevivir a toda costa!


Sin duda, «Dead Space 3» es **la entrega más cinematográfica y espectacular de toda la serie.** Además, la campaña es muy variada y bastante larga. Una auténtica joya de la acción individual... ¡y cooperativa!

¡MÁS BONITO QUE UN SAN LUIS!

El de los trajes espaciales es un tema que siempre gusta en «Dead Space». Más que nada, porque tu vida depende de ellos...


Al comienzo Isaac sólo cuenta con un traje básico que, al llegar a Tau Volantis, mostrará sus carencias, sobre todo en la protección contra el frío.


El traje de arqueólogo conseguirá que te olvides de mantener el calor corporal al salir a la superficie de Tau Volantis. Algo muy de agradecer.


El traje de legionario te proporciona mayor defensa contra los enemigos y potencial ofensivo. De todos modos, recuerda siempre mejorar los trajes...

jes espaciales, los necromorfos, el gore, los desmembramientos... pero ahora, se trata de una historia más compleja que, también, ofrece más variedad: hay puzles, muchos. Y, sobre todo, hay algo que aporta un toque sutil, pero clave: la creación y diseño de armas, que puedes llevar a cabo en los bancos de trabajo con todos los objetos y recursos que recoges en tu andadura por las naves espaciales en que te mueves y las estructuras de Tau Volantis. Con ellas, con tu habilidad y con la experiencia podrás combatir a los necromorfos, a los seguidores de la Uniología, que son muchos y muy peligrosos, y a los gigantescos monstruos que habitan el planeta helado. ¡Una pasada!

No estás solo...

Y, por otra parte, el gran acierto de «Dead Space 3» es la campaña cooperativa. Puedes iniciarla para jugar con un amigo que manejará a un segundo personaje, con su propia historia, que te ayudará a comprender mejor toda la trama y aportará un plus a las casi 20 horas de campaña del juego.

Súmale que «Dead Space 3» es espectacular en su apartado gráfico y tendrás un juego sensacional, que merece muchísimo la pena disfrutar. La mejor entrega de la serie. A.C.G.

ALTERNATIVAS

›Aliens Col. Marines
La revisión de Alien de la mano de Gearbox es un juego normalito, con algunas luces y muchas sombras.
▶ Más inf. MM 217 ▶ Nota: 80

›C. of D. Black Ops II
Acción con una ambientación muy diferente, pero también un toque cinematográfico muy evidente.
▶ Más inf. MM 215 ▶ Nota: 98

nuestra opinión

COORDINA, GESTIONA Y SALVA VIDAS.
Ayuda a las fuerzas de seguridad a paliar los efectos de catástrofes naturales y accidentes, en un juego de estrategia único.

Valoración por apartados
- ›Gráficos ●●●●●●
- ›Sonido ●●●●●○
- ›Jugabilidad ●●●●●○
- ›Dificultad ●●●○○○
- ›Calidad/precio ●●●●●●

Lo que nos gusta
- La ambientación y la calidad gráfica, especialmente en tarjetas de última generación, es absolutamente espectacular.
- El guión es excelente y la campaña es realmente larga, aunque con tramos algo repetitivos.
- La opción de la campaña cooperativa, con la perspectiva del segundo personaje.
- Excelente doblaje y toque cinematográfico. Y, por supuesto, la gran jugabilidad general.

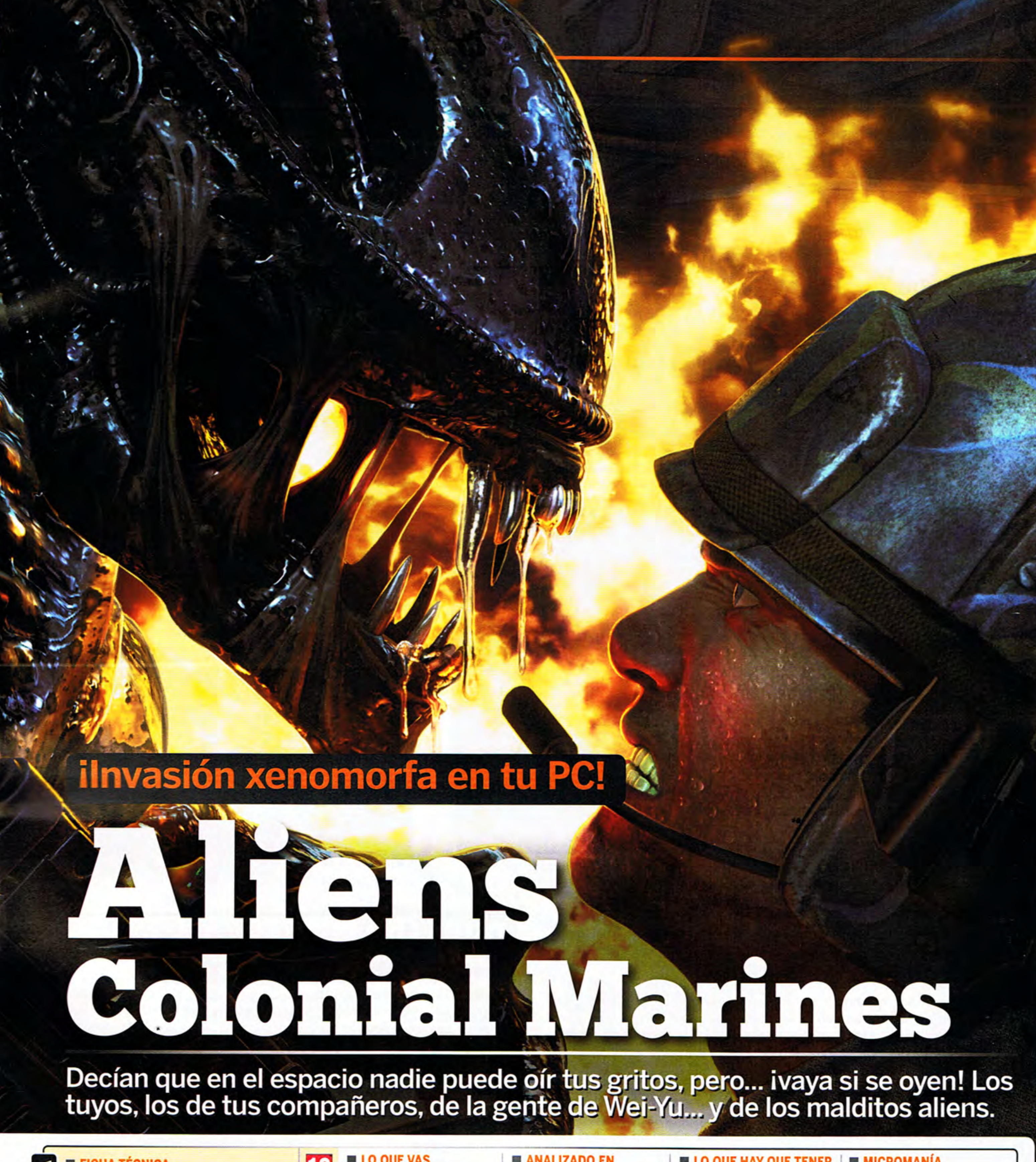
Lo que no nos gusta
- Que no deje grabar. La sincronización con Origin puede echar al traste los avances en la campaña.

Modo individual
¡Una verdadera pasada! Visceral Games se saca de la manga el mejor juego de la serie. Es una verdadera joya que no te puedes perder.

La nota **98**

Modo multijugador
Sólo cooperativo, pero igualmente genial. La historia del acompañante merece la pena. Una perspectiva original.

La nota **98**



¡Invasión xenomorfa en tu PC!

Aliens Colonial Marines

Decían que en el espacio nadie puede oír tus gritos, pero... ¡vaya si se oyen! Los tuyos, los de tus compañeros, de la gente de Wei-Yu... y de los malditos aliens.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Gearbox/SEGA
- **Distribuidor:** Koch Media ▶ **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** *www.sega.es/alienscolonialmarines*

Información muy básica y algunas pantallas

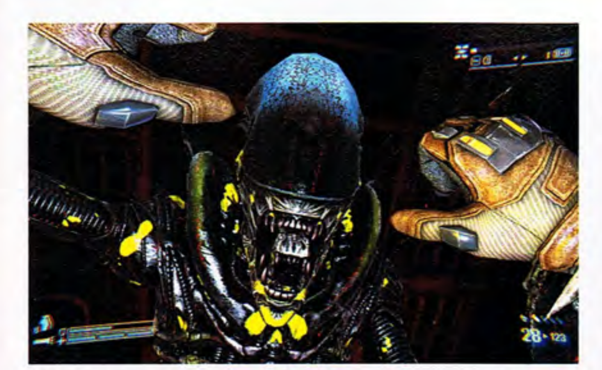
18

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Misiones:** 11
- **Tipos de arma:** 4 básicas (dos variantes por arma), más armas especiales y heroicas.
- **Mejoras:** De armas y combos
- **Multijugador:** Sí (campaña cooperativa y 4 modos versus)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core 2 X6800, Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550, GeForce 8800 GTS, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8500, Radeon HD 2600, 256 MB
- **Conexión:** ADSL (Activación en Steam)

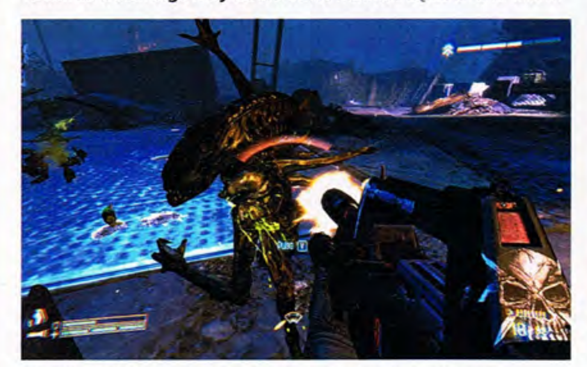
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5 2500K
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



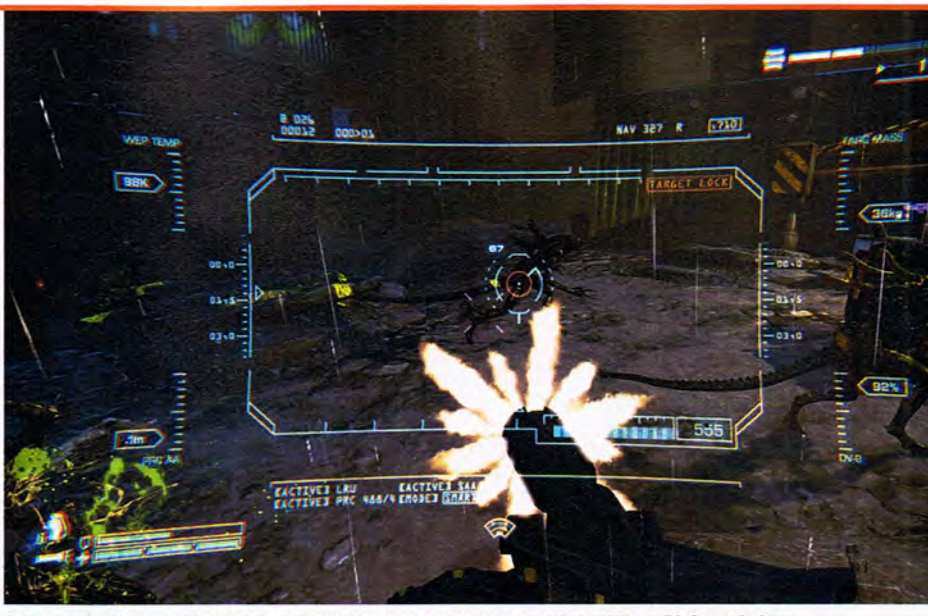
¡Quita, quita, maldito, no muerdas! Si un alien se te echa encima, puedes forcejear con él para apartarlo, pero más te vale ser rápido...



Cuando avanzas en la historia descubres que **los científicos de Weyland Yutani se traían algo muy turbio entre manos**... ¿Quieren criar aliens?



La velocidad de los xenomorfos es su mejor arma. ¡Ah!, y no te preocupes por reventarlos en tus narices. Su ácido no te hará nada...



Si te gusta machacar xenomorfos, nada como continuar la historia de la película "Aliens". **Disfruta de las mismas armas que en la película, como la SmartGun,** y acaba con esta terrible invasión de aliens.



En el espacio ya no estás solo. Formas parte de un comando de marines que investigan la desaparición de sus compañeros en la Sulaco. En el juego visitas algunos de los escenarios de las dos primeras películas de "Alien".

COMBATE A LOS XENOMORFOS EN UN JUEGO QUE CONTINÚA LA TRAMA DE LA PELÍCULA DE CAMERON

Cuando James Cameron se sacó de la manga "Aliens" y convirtió el universo de "Alien" en un festín de tiros y acción, combinado con la alucinante imaginería visual creada por HR Giger para una película clave del terror y la ciencia ficción, muchos se llevaron las manos a la cabeza y muchos otros aplaudieron a rabiar el giro dado por el cineasta. Con «Aliens: Colonial Marines» te va a pasar un poco de todo eso. A la vez. Porque «Aliens Colonial Marines» es un juego con el que a ratos te lo pasas en grande y en otros te tienes que pellizcar para pensar que lo que estás viendo no es un sueño. O, mejor dicho, una pesadilla. Y es que Gearbox ha dado una de cal y otra de arena con esta producción, que se promociona como "el juego que el universo "Alien" se merecía". Pero no estamos del todo seguros de ello. Bueno, ni creemos que sea así. De hecho, el universo "Aliens" se merece algo bastante más potente, más profundo y, desde luego, más largo en su campaña, intenso y variado.

Buscando a Hicks

La trama de «Aliens Colonial Marines» te sitúa como parte de un escuadrón de marines espaciales que van en busca del grupo que partió con la Sulaco para investigar qué había ocurrido con una colonia civil. Mezcla el final del guión de la película "Aliens" con un punto de partida muy similar.

En el juego eres el marine Winter, que junto O'neal, Bella, Cruz, Bishop –otro Bishop, no el de "Aliens"; los sintéticos de Wei-Yu se llaman todos igual, por lo

LA REFERENCIA

Aliens vs Predator

- En el juego de Rebellion puedes jugar campaña de marine, alien y predator, mientras que aquí restringe al marine a la campaña y al alien al multijugador.
- «Aliens Marines Coloniales» ofrece un multijugador más variado.
- El apartado gráfico de «Aliens vs Predator» es superior en DirectX 11.

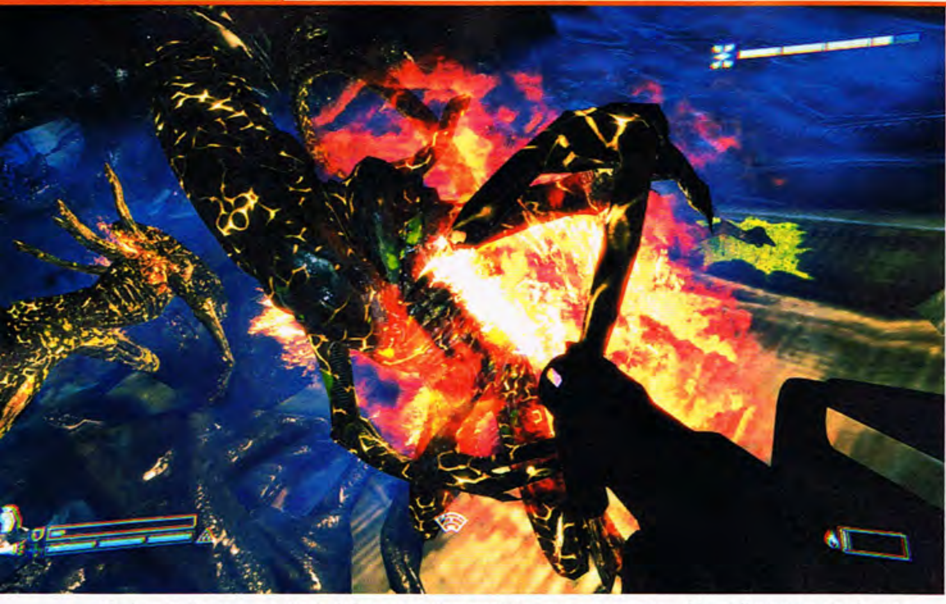


CON UN TOQUE PERSONAL...

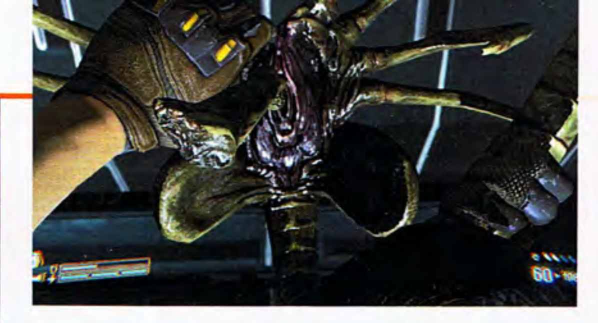


La experiencia acumulada en las misiones de la campaña y en los comnbates multijugador te permite desbloquear extras para las armas, de forma que puedes aportar un toque más personal a su diseño y, en algunos casos, a su funcionalidad.





¿Qué, amiguito, te gusta el calor? ¡Pues toma llamarada! Aunque espectacular, **el lanzallamas no es el arma más recomendable, pues exige acercarse mucho a los enemigos,** ya sean aliens o humanos.





¿Demasiado cerca, tal vez? No te preocupes en exceso, los facehuggers no son temibles y un buen robot montacargas ayuda lo suyo.

¿MARINE O ALIEN?

El apartado multijugador de «Aliens Colonial Marines» no sólo te permite meterte en la piel de un xenomorfo sino que, además, acumula experiencia a medida que juegues partidas para desbloquear extras, como modificadores de apariencia. En el caso de los marines esto ya se aplica con el progreso conseguido en la campaña, no así en los aliens, sólo disponibles en el multi.







Cuando atacan desde lo alto es cuando son más mortíferos... Bueno, en realidad, no, son igual de peligrosos, no más, **pero ver cómo se te acercan corriendo por el techo es de lo más escalofriante, eso sí...**

que parece– y otros, se dedican a buscar a Hicks, Velasquez, el sargento Apon y el resto de marines que partió con Ripley hacia la colonia, pese a los avisos de ésta por lo que allí se iban a encontrar.

Lo mejor de «Aliens Colonial Marines» son los guiños que ofrece al fan del universo de "Alien" hacia las películas. Las dos primeras, porque también de la primera hay mucho en el juego, en parte de sus misiones y escenarios. Lo peor es que, sin ser en absoluto un mal juego, se queda en un nivel muy superficial de lo que podía haber dado de sí, con un diseño relativamente simple, misiones repetitivas y hechos bastante incoherentes en el diseño de acción.

LA CAMPAÑA INDIVIDUAL ES INTENSA, PERO CORTA, DEJANDO UN FINAL ABIERTO PARA EL FUTURO

Esto no es especial



Como juego de acción basado en el universo "Alien", el título de Gearbox es bastante respetuoso con las películas: armas, diseños, enemigos, historia... a priori todo encaja perfectamente en el guión de la producción. La ambientación es lo que uno puede esperar, aunque la trama... bueno, no es que sea el colmo de la originalidad. Pero pasando eso por alto al comienzo, algo te chirría. Algo de lo que se ve en pantalla. O, mejor dicho, casi todo.

Gearbox aseguró cuando presentó el juego y en posteriores actualizaciones de información que se había desarrollado un motor gráfico ex profeso para «Aliens Colonial Marines» en que los efectos de iluminación serían clave. Bien, eso es cierto, la iluminación es clave y está conseguida, pero el motor es «Unreal 3», lo que no es mala cosa, pero no es lo que se dijo. El problema viene cuando empiezas a jugar y ves que la calidad gráfica global: modelos, texturas, etc. es de lo más normalito. Y que el uso de DirectX11 brilla por su ausencia. Todo esto no es negativo per se, pero es que hasta «Aliens vs Predator» tenía más calidad gráfica. Sí es cierto, eso hay que mencionarlo, que la ambientación es buena en general, sobre todo en algunos niveles donde el sigilo se impone, más que la acción directa.

Pero, en fin, dejemos a un lado el apartado técnico para meternos en la jugabilidad y el diseño de la acción. La madre del cordero. ¿Es buena? Pues... no está mal. Ya te lo hemos dicho, «Aliens Colonial Marines» no es un mal juego, pero no es lo que esperábamos ni lo



En la parte final del juego aparece la Reina Alien, como no podía ser de otro modo. **El combate final contra ella no es especialmente complicado, pero debes coordinar bien tus movimientos y acciones.**



iPi... pi... pi...! Te suena, ¿verdad? **Tu dispositivo localizador de movimiento siempre estará contigo**, y aunque no lo saques, siempre escucharás los pitidos en cuanto se detecte actividad. El aparato te señala su procedencia.

¿NUEVOS XENOMORFOS? ¡SÍ!

Uno de los apartados más llamativos y quizá algo polémicos del juego es la inclusión de nuevos xenomorfos, inéditos en el cine.



La aparición de la Reina Alien es uno de los momentos más esperados de todo juego o película "alien". No es nueva, pero sí espectacular.



Una variante ciega del xenomorfo habita las profundidades de la estación de los colonos. Si ves que se mueven hacia ti debes permanecer quieto.



El "crusher" es, junto al salivador, otra de las variantes inéditas de xenomorfo. Aportan más variedad de enemigos a la acción de algunas misiones.

que Gearbox nos había "vendido". Es un juego ambientado en el universo "Alien" que está bien. Sin más. La IA es normalita. Las misiones están bien, molan los escenarios –salvo por la calidad gráfica global– por aquello de las películas, pero la acción consiste en disparar a troche y moche contra xenomorfos que estallan en tus narices y el ácido no te afecta, pero si otra variante de alien te lo escupe desde 20 metros, entonces sí te hace daño (¿?). Sí, nosotros tampoco lo entendemos.

Justito, justito...

Y, ya te contamos, «Aliens Colonial Marines» no es un mal juego, pero con una campaña –individual o cooperativa– que dura, siendo muy optimistas, seis horas, es que no hay mucho donde rascar, la verdad.

El multijugador salva, hasta cierto punto, el conjunto, pero sus modos de juegos son escasos, bastante tópicos –esconden modelos de juego harto conocidos bajo una pátina de originalidad "alien"– y los mapas también son justitos.

«Aliens Colonial Marines» es un título para los grandes fans del universo "Alien" y los juegos de acción, pero si andas justito de dinero, mejor espérate a que baje de precio en el futuro. Ahí sí, dale una oportunidad. A.P.R.

ALTERNATIVAS

Dead Space 3

El cierre de la trilogía de los necromorfos es un juego de acción espectacular, largo y variado.

▶ Más inf. MM 217 ▶ Nota: 98

Dark Souls

Un juego de rol de ambientación sobrenatural y genial diseño, que se ve lastrado por la factura técnica.

▶ Más inf. MM 212 ▶ Nota: 80

nuestra opinión

ACABA CON LOS ALIENS Y SOBREVIVE.

Ve en busca de los marines de la Sulaco y sobrevive al combate contra los xenomorfos, con la ayuda de tus compañeros.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●○○○
- Sonido ●●●●●○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●○○○
- Calidad/precio ●●●○○○

Lo que nos gusta

- El universo "Alien" es siempre atractivo y aquí se hacen muchos guiños a las películas.
- La aparición de los nuevos tipos de alien.
- Algunas misiones son muy intensas y variadas, aunque no es la norma del juego.
- La presencia de personajes de la peli de Cameron.

Lo que no nos gusta

- Demasiado plano en general. Una campaña cortísima y un multi bastante normal.
- Al final, usa el motor «Unreal 3», no uno diseñado exprofeso, como se anunció, y los gráficos no están especialmente bien trabajados.

Modo individual

Una lucha intensa pero corta. La campaña está bien, pero no es la bomba. Es muy, muy corta y en ocasiones repetitiva.

La nota **80**

Modo multijugador

¿Alien o marine? Meterse en la piel de un alien es lo más divertido, y no te preocupes, que no tendrás una visión distorsionada.

La nota **80**

Disparar y volar... sin cesar

Ace Combat Assault Horizon Enhanced Edition

En los años 80, según Tom Cruise, ser piloto de caza era todo glamour, chulería y te ligabas a las más guapas. Ahora, según «Ace Combat», no es para tanto...

LA REFERENCIA



TOM CLANCYS HAWX

- «H.A.W.X.» es también un juego básicamente de acción, pero con algo más de variedad en las misiones.
- «Ace Combat» ofrece mayor calidad gráfica que «H.A.W.X.» y eso que el juego de Ubisoft ya tenía un nivel realmente alto.

Dominar un caza y ser piloto de guerra no debe ser nada sencillo, pero si la simulación no es lo tuyo pese a ser un fan de la aviación bélica y tener un poster de Tom Cruise en «Top Gun» por ahí colgado –todos tenemos un pasado, sí–, juegos como «Ace Combat Assault Horizon Enhanced Edition» –que, desde ahora, pasaremos a llamar «Ace Combat»– te lo ponen en bandeja para disfrutar de ello sin riesgos... al menos sobre el papel.

El juego de Namco Bandai es, en esnecia, un juego de acción 100% que deja a un lado totalmente el apartado de simulación. Lo más complicado que vas a encontrar en él va a ser despegar de alguna pista, y todo consiste en pulsar el botón de aceleración, así que ya puedes imaginar que todo, pero todo, todo, todo, va a consistir en volar, hacer piruetas y disparar. Y disparar. Y seguir disparando. Y lanzar misiles. Y luego, disparar. Y... ya lo puedes imaginar, ¿no?

Fuego en el aire

«Ace Combat», a diferencia de los juegos de acción de aviones que se suelen encontrar en el mercado, ofrece un guión bastante cuidado con un piloto como protagonista de lo más traumatizado por el combate. Las escenas entre misiones, las pesadillas, y los diálogos aportan un aliciente al juego. Es algo a tener en cuenta, desde luego, aunque, en la práctica, a la hora de las misiones que has de afrontar poco importa. Y eso que las misiones de «Ace Combat» son todo un espectáculo.

El juego de Namco es realmente explosivo en su apartado técnico y su cali-

CONVIÉRTETE EN PILOTO DE CAZA EN UN JUEGO DE ACCIÓN, DONDE TODO ES DISPARAR Y DISPARAR

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Namco Bandai
- **Distribuidor:** Namco Bandai ▶ **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 29,99 €
- **Web:** *acecombatassaulthorizon.namcobandaigames.eu/es* Información basada en las versiones de consola

16

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Naves:** 28 (25 cazas, 3 helicópteros)
- **Misiones:** 20
- **Multijugador:** Sí
- **Modos multijugador:** 4 (Conquista, Dominio, Duelo a Muerte y Cooperativo)

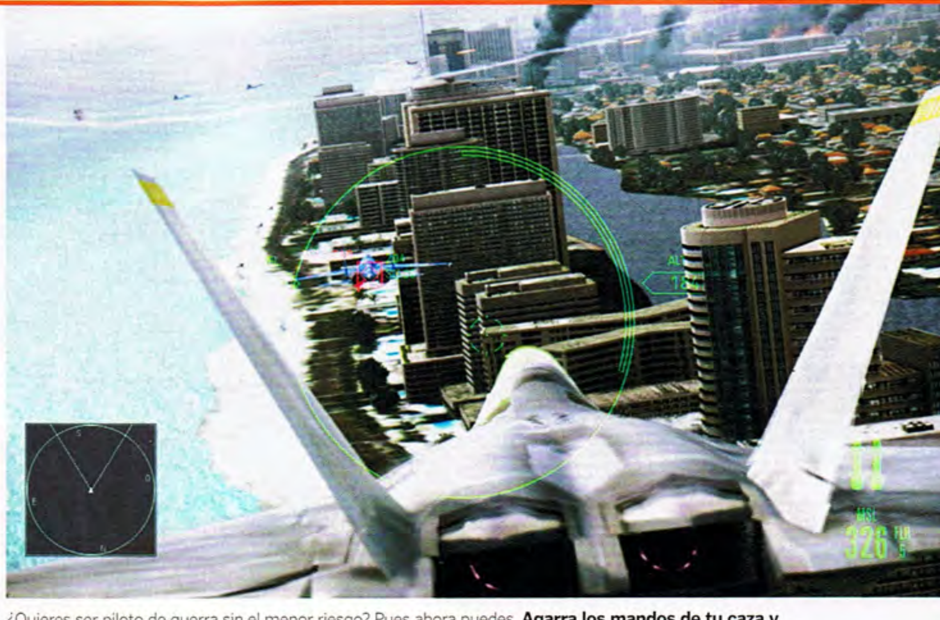
ANALIZADO EN
- **CPU:** Core 2 X6800, Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550, GeForce 8800 GTS, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 1.8 GHz, Athlon X2 a 2.4 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GT, Radeon HD 3850
- **Conexión:** ADSL (Steam + Games for Windows Live)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5 2500K
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550
- **Conexión:** ADSL



Cada caza posee un ataque principal y otro secundario. Por lo general el primero es la metralleta y el segundo los misiles.



¿Quieres ser piloto de guerra sin el menor riesgo? Pues ahora puedes. **Agarra los mandos de tu caza y disponte a vivir decenas de misiones volando a todas pastilla y disparando sin cesar.**



¡Ya lo tienes fijado, dispara! Mucho misterio no tienen los duelos a muerte. Sigue al objetivo hasta fijarlo y lanza un misil. ¡Hala, ya está!



El juego no tiene gran variedad, y cuando hay algo distinto... también es disparar, pero se agradece. **Agarrar una buena metralleta como artillero de un helicóptero es divertido, la verdad.**



¡Por explosiones que no quede! Algunas cámaras son realmente impresionantes, como las de seguimiento de misiles. ¡Pum y adiós!

dad gráfica. Los escenarios urbanos, los modelos de los aviones, los efectos visuales son todos una pasada. Además, su jugabilidad es sencilla, está bastante cuidado en su diseño y los controles son una delicia. Pero todas estas virtudes se ven algo empañadas por un desarrollo de lo más plano y repetitivo.

Apenas hay variedad en las misiones que, además, son largas, pero largas. Cuando acabas con tus enemigos y consigues un objetivo, crees que has acabado, pero no. Vuelves a tener que acabar con otra oleada. Y luego otra. Y otra. Y, luego, una más, por si acaso.

Y si eso fuera en una o dos misiones, no tendría mayor importancia, pero es que es así tooooodo el rato.

¿Y el multi? Pues con GFWL

El multijugador añade la pizca de pique como aliciente a la acción, aunque con escasísima variedad de modos (sólo cuatro, uno cooperativo). Pero lo engorroso del asunto es que todo el multi funciona a través de Games for Windows Live, así que si de repente te ves fuera de la batalla, que no te extrañe. Un juego, en suma, genial técnicamente, pero pobre en diseño. A.P.R.

Nuestra opinión

ACCIÓN AÉREA A LOS MANDOS DE UN CAZA. Conviértete en piloto de caza y participa en escaramuzas aéreas y ataques a objetivos terrestres en conflictos modernos.

Valoración por apartados

- Gráficos: ●●●●●○
- Sonido: ●●●●○○
- Jugabilidad: ●●●●○○
- Dificultad: ●●●●○○
- Calidad/precio: ●●●●○○

Lo que nos gusta

- La calidad técnica, especialmente en el apartado gráfico. Se ve de fábula y el realismo de los escenarios es enorme.
- Es muy sencillo de manejar y los controles con teclado y ratón están bastante bien resueltos.
- Entrar en acción es realmente sencillo y la curva de dificultad está bien ajustada.

Lo que no nos gusta

- Lo repetitivo de las misiones. Todo el rato es lo mismo y no hay apenas variedad en nada.
- Demasiado plano. Pese a incluir un guión para la campaña casi todo son explosiones y poco más.

Modo individual

Es divertido, pero sólo un rato. Su excelente factura técnica no oculta lo reiterativo de las misiones, con escasa variedad.

La nota **80**

Modo multijugador

Ojo con los piques. Aunque su variedad de modos también es escasa, siempre es divertido picarse con los amigos y liquidarlos...

La nota **80**

ALTERNATIVAS

JASF

También se trata de acción en el aire a los mandos de algunos de los cazas más modernos y potentes.

▶ No comentado en Micromanía

Take On Helicopters

Con un mayor toque de simulación que de acción, el juego de FX es todo un desafío para el fan.

▶ Más inf. MM 207 ▶ Nota: 91

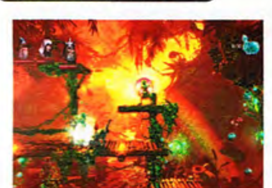
Dragón

Mucho mejor que la de Platón...

The Cave

Dicen que no hay nada peor que conseguir lo que deseas, algo que le da igual a los aventureros que entran en esta caverna. ¿Y tú? ¿Te atreves a entrar?...

LA REFERENCIA



Trine 2

- «Trine 2» se centra más en las plataformas y los puzles físicos, mientras «The Cave» ofrece desafíos más lógicos en base a objetos.
- En ambos juegos manejas tres personajes, aunque en «The Cave» puedes elegir entre siete tipos diferentes para formar tu equipo.

Double Fine es un pequeño estudio, pero atesora entre sus miembros la experiencia de algunos de los grandes nombres de la historia del PC, sobre todo en el género de la aventura. Ni más ni menos que Tim Schafer y Ron Gilbert son sus dos cabeza visibles, y entre ambos se cuentan títulos como la serie «Monkey Island», «Maniac Mansion», «Full Throttle», «Grim Fandango» o «Psychonauts», por nombrar sólo algunos. Semejante curriculum debería bastar para tener carta blanca al desarrollar lo que les diera la gana en el momento que quisieran, pero hasta ellos han tenido que recurrir a ese nuevo paraíso –bueno, a veces– para los desarrolladores que es el crowdfunding y Kickstarter, gracias a lo cual «The Cave» ha podido ver la luz.

Con estas premisas, y sabiendo que Gilbert es el diseñador principal de esta surrealista y fascinante aventura, es fácil imaginar lo que puedes esperar del juego... ¿o tal vez no? No tengas nada claro antes de entrar en una caverna que te lo hará pasar en grande, y a ratos te hará reir y en otros conseguirá que un pequeño escalofrío te recorra el espinazo. Y es que, como hemos dicho antes, no hay peor castigo que conseguir lo que se desea...

Siete personajes en busca de aventura

En «The Cave» debes elegir tres personajes de entre siete disponibles. Cada uno de ellos posee una habilidad única y tan diferente como ellos mismos: un caballero medieval, una científica, una aventurera, un monje tibetano, un pale-

VIVE UNA AVENTURA QUE MEZCLA EL ESTILO DE LOS PUZLES CLÁSICOS CON UNA NARRATIVA NOVEDOSA

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Castellano (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Double Fine/SEGA
- **Distribuidor:** Steam ▶ **Nº de DVDs:** Descarga
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 14,95 € (Steam), 12,99 € (SEGA)
- **Web:** *www.sega.es* Información mínima

12

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personajes:** 7
- **Mapas:** 10 (Uno por personaje, más 3 comunes)
- **Multijugador:** No

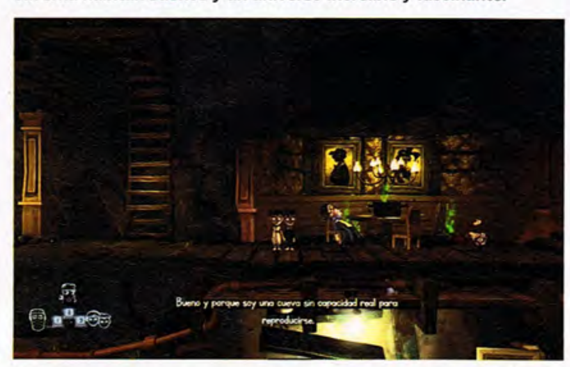
ANALIZADO EN
- **CPU:** Core 2 X6800, Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550, GeForce 8800 GTS, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 1.8 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 1.5 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB, GeForce 8800, Radeon 3850
- **Conexión:** ADSL (descarga Steam)

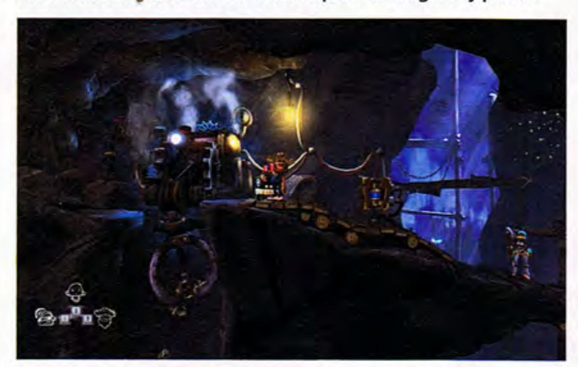
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5 2500K
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 2xx
- **Conexión:** ADSL



Personajes alocados, extravagantes, y situaciones surrealistas. **En la caverna habitan sueños y un universo increíble y fascinante.**



Para jugar debes elegir a tres personajes de entre siete disponibles. **Cada uno te llevará a un escenario único repleto de enigmas y puzles.**



Un paleto, un caballero medieval, una científica... **Los personajes no son tan inocentes como parece y ocultan terribles secretos.**



Bienvenido a la caverna, un lugar donde todo es posible y donde **siete aventureros van en busca de sus sueños y ambiciones... para lo que el fin justifica los medios.** Es el regreso de Ron Gilbert al género.



Algunos de los mapas de «The Cave» son realmente sensacionales en su diseño y resolución de puzles. **En muchos de ellos debes sumar fuerzas entre los personajes y coordinar distintas acciones.**

to, una pareja de gemelos y una viajera del tiempo llegada del futuro. Cada uno tiene sus motivaciones y deseos, y descubrir lo que quieren dentro de la cueva es tu tarea. Debes ayudarlos resolviendo puzles colaborando entre ellos, descubriendo enigmas, sus verdaderas historias –más oscuras y mezquinas de lo que imaginas– y pasándolo en grande mientras lo haces.

«The Cave» combina puzles con una narrativa surrealista y onírica, donde el narrador es la propia a. Sí, como suena. La historia y los detalles del diseño del juego te recordarán a los clásicos del propio Gilbert, con una especial mención a «Day of the Tentacle» y sus puzles temporales en el mapa de la Viajera del futuro.

«The Cave» es un juego extraño, fascinante, único y realmente atractivo. Es corto, en realidad, pero su diseño y desafíos ponen un estilo clásico sobre la mesa que apreciarás si te gustan las grandes aventuras del PC. Y su dirección artística es fabulosa. Es como si mezclaras «Lost Vikings», «Sanitarium», «I have no Mouth and I must Scream» y los clásicos de Gilbert y Schafer. Una pena que dure tan poco... A.C.G.

ALTERNATIVAS

›Zack Zero
Más acción que aventura, también con muchas plataformas y un único héroe, pero con varios poderes.
▶ Más inf. MM 216 ▶ Nota: 92

›Bastion
Un juego largo, donde la acción y una gran narrativa se dan la mano en una épica y onírica historia.
▶ Más inf. MM 201 ▶ Nota: 85

nuestra opinión

UNA AVENTURA LLENA DE SECRETOS. **Ayuda a los siete aventureros a conseguir sus deseos más ocultos en una caverna parlante repleta de misterios y desafíos.**

Valoración por apartados
- ›Gráficos ●●●●●○
- ›Sonido ●●●●○○
- ›Jugabilidad ●●●●●○
- ›Dificultad ●●●○○○
- ›Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta
- El estilo clásico que sustenta todo el juego en la resolución de puzles y su mismo diseño.
- Gráficamente es muy atractivo y original.
- La posibilidad de combinar tres personajes como quieras y la variación que se produce en el camino a seguir, según la elección.
- El tono algo oscuro de las tramas de los personajes, combinado con un ácido humor.

Lo que no nos gusta
- Sólo diez mapas que se te acaban en un santiamén y que no esté doblado al español.

Modo individual
¡Ron Gilbert regresa con su estilo inimitable! Una estética moderna, un desarrollo sensacional con un narrador único –¡una caverna parlante!–, unos personajes llenos de matices y muchos puzles, plataformas y desafíos, para descubrir un tono agridulce en una historia fascinante y evocadora. Y cuidado con lo que deseas...

La nota


OPORTUNIDADES



GRANDES BATALLAS DE LA II GUERRA MUNDIAL

FX ofrece un espléndido pack para los aficionados a los juegos bélicos con un montón de juegos de acción simulación y estrategia. Incluye «Men of War Oro», «Men of War: Assault Squad», «Death to Spies Oro» y «Wings of Prey Oro». Todos ellos por solo 19,95 €.



ACCIÓN TOTAL

También de la mano de FX nos llega esta colección completísima, imprescindible si lo tuyo es la acción. Incluye «Sniper Oro», «Call of Juarez Oro», «After the War» y «Flat Out Anthology» por 19,95 €. De regalo ofrece 900 puntos FX. Pero, ojo, se trata de una edición limitada, hasta agotar existencias.



CITIES XL: PLATINUM

Badland lanza una Platinum del estupendo juego de estrategia de gestión «Cities XL» que cuenta con extenso contenido adicional. Está a la venta por 29,95 €.



TOTAL WAR BATTLES: SHOGUN

SEGA baja el precio del juego en descarga digital «Total War Battles: Shogun». Ofrece un combate táctico y enfrentamientos por turnos con construcción estratégica y gestión de unidades. Todo ello ambientado en un Japón medieval con impecables ilustraciones. Está a la venta por sólo 3,99 €.



¡Enigmas y puzles de fantasía!

Trine 2: Complete Collection

El desafío perfecto para los fans de los puzles, las plataformas y el 3D

Originalmente lanzado en Steam, Badland Games reedita una versión de colección en caja del genial «Trine 2». El juego es un arcade de plataformas de scroll lateral con divertidos puzles que combinan la simulación física y la magia. Está ambientado en un mundo de fantasía medieval y te permite jugar como un hechicero, un caballero o una ladrona. Puedes cambiar entre entre los tres personajes para la resolución de un puzle, utilizando las habilidades de cada uno de ellos según las necesites. Ahora esta edición, «Trine: Complete Collection», incluye el primer «Trine» en forma de DLC, «Trine 2» y su expansión «Goblin Menace», un libro de arte exclusivo de 40 páginas y la banda sonora original de «Trine 2» que dura casi una hora.

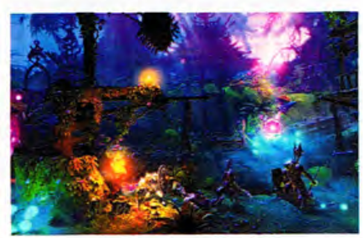




Desafíos de física y magia

Esta edición te permite desbloquear nuevos poderes mágicos y habilidades. Por ejemplo, puedes ralentizar el tiempo, usar la telequinesia, el control mental, el fuego... Las soluciones a cada puzles son múltiples y desafían tu ingenio. Esto es lo que hace de «Trine» una serie imprescindible. La jugabilidad es profunda y sencilla al mismo tiempo. Además, para ser un plataformas es de lo más sofisticado, ofrece soporte 3D estereoscópico y cuenta con un modo online cooperativo hasta tres jugadores. ¡Y ojo, los gráficos son soberbios!



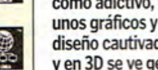


INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

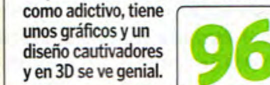
- **Género:** Acción/Puzles
- **PVP Recomendado:** 19,95 €
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** «Trine 2» MM 205 (Febrero 2012)
- **Estudio/Cía.:** Frozenbyte
- **Distribuidor:** Badland Games
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** www.badlandgames.com www.trine2.com





La nueva nota

Utiliza la magia, calcula la física y cambia de personaje para superar un puzle. «Trine 2» es tan directo como adictivo, tiene unos gráficos y un diseño cautivadores y en 3D se ve genial.



¡A la guerra santa como Dios manda!

Las Cruzadas

Ordénate caballero y conquista los lugares sagrados



No resistimos la tentación de revisitar la reedición digital de «Las Cruzadas», que también está disponible en la colección La Edad Media Deluxe (19,95€). En el juego, es el año 1095 y el Papa Urbano II dice que es la "voluntad de Dios". Comienza la Primera Cruzada y tienes que recuperar los lugares de peregrinaje para los cristianos que ahora están en manos de los sarracenos. Hasta la conquista de Jerusalén, pasando por la batalla de Constantinopla, «Las Cruzadas» cuenta con quince misiones basadas en hechos históricos. Puedes dirigir vastos ejércitos con infantes, caballeros, lanceros, arqueros y armas de asedio como torres y trabucos lanzapiedras.





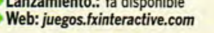
Más que Historia

Además de un sistema táctico de batallas masivas, asedios y emboscadas, La estrategia de «Las Cruzadas» introducía elementos de rol con un progreso basado en las sendas del acero y de la fe. Podían enfrentarse hasta 1200 unidades y el juego destacó por un excelente nivel de IA. Podías delegar u ocuparte de funciones como preparar la batalla, reclutar tropas y mejorar armas. Los suministros, el agua y el clima también jugaban un papel fundamental. En definitiva, tanto en aspectos técnicos como en sus desafíos, «Las Cruzadas» sigue siendo un gran juego.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia **PVP Rec.:** 4,95 €
- **Idioma:** Castellano (texto y voces)
- **Comentado:** "Crusaders: Thy Kingdom Come" MM 159 (Abril 2008)
- **Estudio/Cía.:** Neocore Games
- **Distribuidor:** FX Interactive
- **Nº de DVDs:** Descarga digital
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *juegos.fxinteractive.com*





16

La nueva nota

Un gran juego de estrategia con rigor histórico y batallas masivas.

Algo sobrio visualmente, pero sigue teniendo buena pinta y la IA es genial... ¡Y por menos de 5 euros!

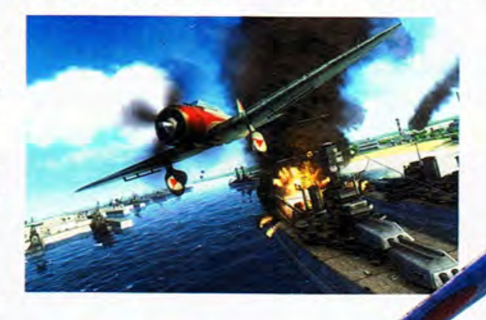
95

Embárcate en la Guerra del Pacífico

Air Conflicts: Pacific Carriers

Combates aéreos y batallas navales desde Pearl Harbor hasta Iwo Jima

Alístate en un portaaviones y vive el conflicto que enfrentó a EE.UU. y Japón en un frente que recorrió todo el océano Pacífico. «Air Conflicts: Pacific Carriers» de acción y simulación con toques de estrategia que apareció en Steam y ahora Badlands lo lanza en edición física.



US Navy o Marina Imperial

Puedes emprender una campaña con cualquiera de los dos bandos siguiendo al norteamericano Lucas Stark o al japonés Hideaki Hashimoto, ambos almirantes de sus respectivos portaaviones. Y es que puedes asumir distintos papeles controlando la artillería de los buques, dirigiendo escuadrones o pilotando cazas como un Hellcat o de un Zero. Variado, completo y divertido.

INFOMANÍA



FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Simulación
- **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Comentado:** No comentado en Micromanía
- **Estudio/Cía.:** Games Farm s.r.o. / PGube Games
- **Distribuidor:** Badland Games
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento.:** 21 de Febrero
- **Web:** *badlandgames.com pqube.co.uk/acpc/*



16

La nueva nota

Vive las batallas navales del Pacífico en primera persona.

Podrás adoptar diferentes papeles... Pero en todo caso jugarás un arcade con un genial diseño de la acción.



92

ACTIVISION BLIZZARD	
Call of Duty: Modern Warfare 3	19,99€
Call of Duty: Modern Warfare 2	29,95€
Call of Duty: World at War	29,95€
Call of Duty 4: Modern Warfare JDA	29,95€
Prototype	19,99€
Wolfenstein	24,99€
Transformers: La Caída de Cybertron	29,95€
World of WarCraft: BattleChest 3.0	14,95€

DIGITAL BROS	
ArmA 2	19,99€
Blood Bowl	14,99€
Dawn of Fantasy	29,95€
PC Fútbol Liga Trivia	9,99€
Runaway Trilogy	34,99€

ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	19,95€
Crysis	9,95€
Crysis 2 Maximun Edition	19,95€
Dragon Age: Origins	9,95€
Dragon Age II	9,95€
FIFA 2012	19,95€
FIFA Manager 12	9,95€
Half-Life 2 The Orange Box	9,95€
Left 4 Dead	19,95€
Los Sims 3	29,95€
Left 4 Dead 2	19,95€
Mass Effect	9,95€
Mass Effect 2	19,95€
Mass Effect 3	19,95€
Medal of Honor Ed. Digital Deluxe	15,50€
Need for Speed Hot Pursuit	9,95€
Need for Speed The Run	9,95€

FX INTERACTIVE	
Blood Bowl Legendary Edition Oro	9,95€
Call of Juarez Oro	9,95€
King's Bounty. Anthology	9,95€
Death to Spies. Anthology	9,95€
Drakensang	9,95€
Imperivm Online	9,95€
Las Cruzadas	9,95€
Men of War Oro	9,95€
Sacred Edición Oro	9,95€
Trackmania Oro	9,95€
Wings of Prey Oro	9,95€

KOCH MEDIA	
Batman: Arkham Asylum	19,99€
Kane & Lynch	9,99€
Mini Ninjas	9,99€

KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2012	14,95€
Pro Evolution Soccer 2013	29,95€

MICROSOFT	
Fable III	29,95€

NAMCO BANDAI PARTNERS IBÉRICA	
RACE Injection	19,99€
Ridge Racer Unbounded	19,99€
SBK X	19,99€
The Witcher 2: AoK - Enhanced Edition	39,99€
WRC 2	19,99€

ROCKSTAR GAMES	
LA Noire	19,99€
Max Payne 3	19,95€

SEGA	
Aliens Vs Predator	14,99€
Alpha Protocol	14,99€
Binary Domain	24,99€
Dreamcast Collection	9,99€
Empire: Total War	13,99€
Total War: Shogun 2	29,99€
Football Manager 2012	19,99€
Medieval II Total War	9,99€
Rome Total War	9,99€
Virtua Tennis 4	14,99€

TAKE 2	
Bioshock 2	14,99€
Borderlands - Game of the Year Edition	19,99€
Civilization 4 Complete	19,99€
Duke Nukem Forever	19,99€
Mafia II	19,99€

THQ	
DarkSiders II	19,95€
Warhammer 40K Space Marine	9,95€

UBISOFT	
Call of Juarez: The Cartel	9,95€
RUSE	9,95€
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	9,95€

WARNER BROS. INTERACTIVE	
Batman Arkham City - Game of the Year	34,95€

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. LOS SIMS 3 Y LAS CUATRO ESTACIONES (+12) · Estrategia · Electronic Arts
2. LOS SIMS 3 REFRESH (+12) · Estrategia · Electronic Arts
3. WOW MISTS OF PANDARIA (+12) · Rol · Activision Blizzard
4. COD BLACK OPS II (ED. NUKETOWN) (+18) · Acción · Activision Blizzard
5. DIABLO III (+16) · Rol · Activision Blizzard
6. LOS SIMS 3. CR. SOBRENATURALES (+12) · Estrategia · Electronic Arts
7. FOOTBALL MANAGER 2013 (+3) · Estrategia · SEGA
8. GUILD WARS 2 (+12) · Rol Online · ArenaNet/NCSoft
9. WOW BATTLECHEST 3.0 (+12) · Rol Online · Activision Blizzard
10. STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY (+16) · Estrategia · Activision Blizzard

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a diciembre de 2012.

U.K.

1. SIMCITY LIMITED EDITION (RESERVA) (+7) · Estrategia · Electronic Arts
2. FOOTBALL MANAGER 2013 (+3) · Estrategia · SEGA
3. CRYSIS 3 HUNTER EDITION (RESERVA) (+16) · Acción · Electronic Arts
4. ALIENS COLONIAL MARINES LIM. ED. (+18) · Acción · SEGA
5. STARCRAFT II HEART OF THE SWARM (+16) (R) · Estrategia · Activision Blizzard
6. THE SIMS 3 UNIVERSITY LIFE (+12) · Estrategia · Electronic Arts
7. FAR CRY 3 (+18) · Acción · Ubisoft
8. GUILD WARS 2 (+12) · Rol Online · NCSoft
9. THE SIMS 3 SEASONS (+12) · Estrategia · Electronic Arts
10. THE ELDER SCROLLS V SKYRIM (+16) · Rol · Bethesda

* Datos elaborados por Amazon UK correspondientes a la 1ª semana de Febrero de 2013.

U.S.A.

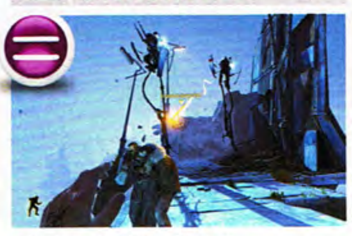
1. SIMCITY LIMITED EDITION (RESERVA) · Estrategia · Electronic Arts
2. STARCRAFT II HEART OF THE SWARM (RESERVA) · Estrategia · Activision Blizzard
3. THE SIMS 3 GENERATIONS (DESCARGA) · Estrategia · Electronic Arts
4. THE SIMS 3 (DESCARGA) · Estrategia · Electronic Arts
5. THE SIMS 3 SEASONS (DESCARGA) · Estrategia · Electronic Arts
6. CRYSIS 3 (RESERVA) · Acción · Electronic Arts
7. THE SIMS 3 SUPERNATURAL (DESCARGA) · Estrategia · Electronic Arts
8. THE SIMS 3 PETS (DESCARGA) · Estrategia · Electronic Arts
9. THE SIMS 3 AMBITION (DESCARGA) · Estrategia · Electronic Arts
10. THE SIMS 3 LATE NIGHT (DESCARGA) · Estrategia · Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 1ª semana de Febrero de 2013.

recomendados de micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 DISHONORED



Acción/Rol · Arkane/Bethesda · Koch Media · 49,95€



El nuevo juego de Arkane es una obra de arte con una perfecta sinergia de diseño, arte y jugabilidad. Una auténtica maravilla en el género de acción, que te dejará pasmado.

Comentado en MM 213 · Puntuación: 99

3 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



Rol · Bethesda Game Studios · Koch Media · 49,95€

Ya se suponía que «Skyrim» tendría un largo recorrido, y es que tanto contenido y tanta calidad no se paladea en un par de meses. El magistral juego de rol de Bethesda ha hecho Historia.

Comentado en MM 203 · Puntuación: 98

4 XCOM ENEMY UNKNOWN



Estrategia · Firaxis/2K · Take 2 · 49,95€



¡Si todos los remakes fueran así, estaríamos encantados de que nos lle garan por docenas! Firaxis ha superado con nota el desafío de lavar la cara a un juego mítico en PC.

Comentado en MM 213 · Puntuación: 95

9 BORDERLANDS 2



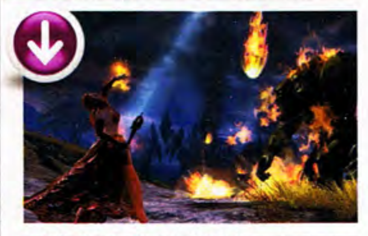
Acción · Gearbox/2K Games · Take 2 · 50,50€



El regreso a Pandora ha sido espectacular. Gearbox te ofrece nuevas y emocionantes aventuras en el planeta más explosivo del universo, con nuevos protagonistas y enemigos. ¡Brutal!

Comentado en MM 212 · Puntuación: 94

10 GUILD WARS 2



Rol online · ArenaNet/NC Soft · Koch Media · 54,95 €



Parecía imposible que llegara un juego de rol online capaz de hacer frente a «World of Warcraft», pero «Guild Wars 2» ha sorprendido a propios y extraños. Un juegazo en toda regla.

Comentado en MM 212 · Puntuación: 98

11 ALEA IACTA EST



Estrategia · AGEOD · FX Interactive · 19,95€



No dejes que su aspecto t espartano y esquemático eche para atrás. «Alea Iac Est» es todo un juegazo c estrategia que, a poco qu le des una oportunidad, te enganchará sin remedio.

Comentado en MM 216 · Puntuación: 92

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

Blizzard · Activision Blizzard · 59,90€

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

Comentado en MM 188 · Puntuación: 98

ACCIÓN



DISHONORED

Arkane/Bethesda · Koch Media · 49,95€

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos tan originales como geniales.

Comentado en MM 213 · Puntuación: 99

AVENTURA



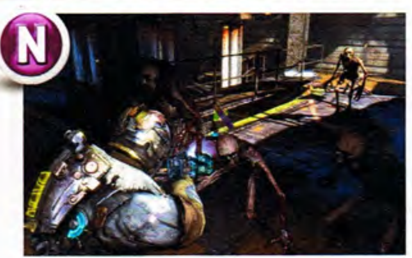
HOLLYWOOD MONSTERS 2

Pendulo Studios · FX · 19,95 €

Pendulo tira de maestría y prese ta una aventura que reúne lo me del género: humor y jugabilidad

Comentado en MM 198 · Puntuación:

1 DEAD SPACE 3



» Acción » Visceral Games/Electronic Arts
» Electronic Arts » 49,95 €



Isaac Clarke continúa luchando contra los necromorfos en la que es la mejor entrega de toda la serie «Dead Space». La acción es más variada, pulida y completa que nunca, e incluye un modo multijugador cooperativo realmente atractivo. No es tan terrorífico, pero es explosivo y genial.

» Comentado en MM 217 » Puntuación: 98



5 CALL OF DUTY BLACK OPS II



» Acción » Treyarch/Activision
» Activision Blizzard » 59,95 €



«Black Ops II» es justo lo que esperábamos. Un juego espectacular, con un diseño magistral y añade dos juegos extra: un multijugador sensacional y un modo Zombis.

» Comentado en MM 215 » Puntuación: 98

6 HITMAN ABSOLUTION



» Acción » Io Interactive/EIDOS/Square Enix
» Koch Media » 39,95 €



La quinta entrega de «Hitman» es una auténtica joya con la que Io Interactive ha llevado a 47 a lo más alto. Un juego diseñado con mimo y con destellos de genialidad. ¡Lo necesitas!

» Comentado en MM 214 » Puntuación: 98

7 DIABLO III



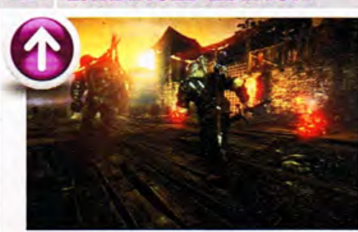
» Rol/Acción » Blizzard
» Activision Blizzard » 59,95€



Por fin ha llegado, después de más de diez años, la nueva entrega de la serie «Diablo». ¿Ha merecido la pena la espera? ¡Sí, porque es todo lo que esperábamos y mucho más!

» Comentado en MM 210 » Puntuación: 99

8 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION



» Rol/Acción » CD Projekt RED
» Namco Bandai » 40,95€



Las legiones de fanas de Geralt de Rivia han recibido con gozo esta versión con contenido nuevo que muchas compañías venderían como un DLC y que CD Projekt regala a los jugadores.

» Comentado en MM 209 » Puntuación: 99

12 WOW MISTS OF PANDARIA



» Rol Online » Blizzard
» Activision Blizzard » 34,95€



La nueva expansión de «World of Warcraft» ya ha llegado, descubriendo a los Pandaren, una espectacular nueva raza que aporta sangre fresca y más jugabilidad al clásico.

» Comentado en MM 214 » Puntuación: 94

13 FIFA 13



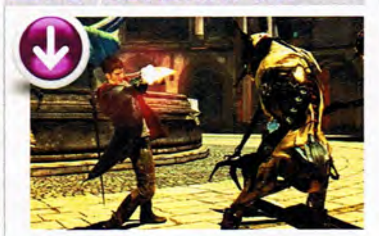
» Deportivo » Electronic Arts
» Electronic Arts » 39,95 €



El mejor juego de fútbol del momento, sin duda. EA ha vuelto a afinar y poner a punto la maquinaria precisa del deporte rey, con una simulación divertidísima y una jugabilidad total.

» Comentado en MM 214 » Puntuación: 94

14 DMC DEVIL MAY CRY



» Acción » Ninja Theory/Capcom
» Koch Media » 39,95 €



La vuelta de Dante, en un reinicio de la serie clásica de acción japo, ha actualizado el aspecto del protagonista manteniendo la esencia de diseño y jugabilidad de «Devil May Cry». Es un juegazo.

» Comentado en MM 216 » Puntuación: 96

15 MAX PAYNE 3



» Acción » Rockstar
» Take 2 » 50,50 €



Rockstar ha tomado la licencia creada por Remedy y la ha remodelado por completo para ofrecernos un juego de acción oscuro, absorbente y sencillamente magistral.

» Comentado en MM 210 » Puntuación: 96

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

» Bethesda » Koch Media » 49,95€

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

VELOCIDAD



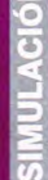
NEED FOR SPEED SHIFT

» Slighty Mad/Black Box/EA » EA » 49,95€

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

» Comentado en MM 178 » Puntuación: 98

SIMULACIÓN





SILENT HUNTER 5

» Ubisoft Romania » Ubisoft » 19,95€

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

» Comentado en MM 185 » Puntuación: 94

DEPORTIVOS



FIFA 13

» EA Sports » Electronic Arts » 39,95€

La serie de fútbol más popular se actualiza con un juego aun mejor que su antecesor.

» Comentado en MM 214 » Puntuación: 94

Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

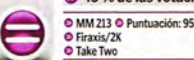
Tímida ha sido la entrada de «Alea Iacta Est», en la parte baja del Top 5 de estrategia, pero el título de FX ha llamado la atención de los fans de la estrategia más "sesuda". El resto, igual.



1 XCOM ENEMY UNKNOWN



» 45 % de las votaciones



- MM 213 • Puntuación: 95
- Firaxis/2K
- Take Two



2 TW SHOGUN II

» 30 % de las votaciones

- MM 207 • Puntuación: 94
- The Creative Assembly/SEGA
- SEGA



3 MEN OF WAR CONDEMNED HEROES

» 10 % de las votaciones



- MM 210 • Puntuación: 92
- Best Way/1C Company
- FX Interactive

4 CIVILIZATION V DIOSES Y REYES

» 10 % de las votaciones

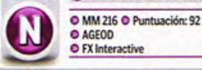


- MM 211 • Puntuación: 95
- Firaxis/2K Games
- Take 2

5 ALEA IACTA EST

» 5 % de las votaciones





- MM 216 • Puntuación: 92
- AGEOD
- FX Interactive

ACCIÓN

Igual que ha pasado con la vecina columna de estrategia, las nuevas entradas han sido las justas, sólo una, pero al menos ha animado algo la lista durante este mes. LLega «DmC».



1 DISHONORED



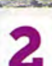
» 47 % de las votaciones



- MM 213 • Puntuación: 99
- Arkane/Bethesda
- Koch Media



2 CALL OF DUTY BLACK OPS II



» 22 % de las votaciones



- MM 215 • Puntuación: 98
- Treyarch/Activision
- Activision Blizzard



3 HITMAN ABSOLUTION



» 16 % de las votaciones



- MM 214 • Puntuación: 98
- Io Interactive/EIDOS/Square Enix
- Koch Media

4 DMC. DEVIL MAY CRY

» 14 % de las votaciones



- MM 216 • Puntuación: 96
- Ninja Theory/Capcom
- Koch Media

5 BORDERLANDS 2



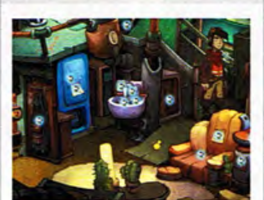
» 11 % de las votaciones



- MM 212 • Puntuación: 95
- Gearbox/2K
- Take 2

AVENTURA

Otro mes sin novedad en el frente... de la aventura, claro. «La Fuga de Deponia» permanece al frente seguido por todos los juegos de FX, con la excepción de «Alan Wake», que se mantiene.



1 LA FUGA DE DEPONIA



» 37 % de las votaciones



- MM 213 • Puntuación: 95
- Daedalic Entertainment
- FX Interactive



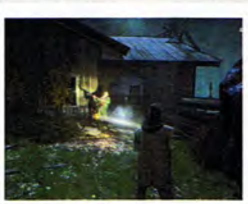
2 NEW YORK CRIMES



» 33 % de las votaciones



- MM 208 • Puntuación: 90
- Pendulo Studios/FX
- FX Interactive



3 ALAN WAKE



» 14 % de las votaciones



- MM 207 • Puntuación: 94
- Remedy
- Namco Bandai

4 HOLLYWOOD MONSTERS 2

» 10 % de las votaciones



- MM 198 • Puntuación: 93
- Pendulo Studios/FX
- FX Interactive

5 LA CIUDAD PERDIDA DE ZERZURA



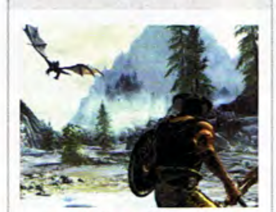
» 6 % de las votaciones



- MM 211 • Puntuación: 90
- Cranberry/dtp
- FX Interactive

ROL

Entre el lanzamiento de «Dragonborn» y el anuncio de «The Witcher 3. Wild Hunt», el rol se ha animado bastante las últimas semanas. Hay cambios de posición, pero no de títulos.



1 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



» 45 % de las votaciones



- MM 203 • Puntuación: 98
- Bethesda
- Koch Media



2 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION



» 35 % de las votaciones



- MM 209 • Puntuación: 99
- CD Projekt RED
- Namco Bandai



3 DIABLO III



» 10 % de las votaciones



- MM 210 • Puntuación: 99
- Blizzard
- Activision Blizzard

4 TORCHLIGHT 2



» 6 % de las votaciones



- MM 209 • Puntuación: 99
- CD Projekt RED
- Namco Bandai

5 MASS EFFECT 3



» 4 % de las votaciones



- MM 207 • Puntuación: 96
- BioWare/Electronic Arts
- Electronic Arts

VELOCIDAD

Paradójicamente, el mundo de la velocidad ha sido el más lento en su reacción a la entrada de novedades que llevaban disponibles un tiempo, pero han pisado el acelerador a fondo...



1 NEED FOR SPEED MOST WANTED

» 40 % de las votaciones



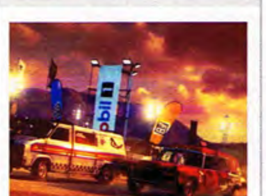
- MM 215 • Puntuación: 96
- Criterion/Electronic Arts
- Electronic Arts



2 F1 2012

» 30 % de las votaciones

- MM 213 • Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



3 DIRT SHOWDOWN

» 12 % de las votaciones

- MM 210 • Puntuación: 91
- Codemasters
- Namco Bandai

4 TEST DRIVE UNLIMITED 2

» 10 % de las votaciones

- MM 195 • Puntuación: 84
- Eden Games/Atari
- Namco Bandai

5 NEED FOR SPEED THE RUN

» 8 % de las votaciones

- MM 204 • Puntuación: 90
- Black Box/EA
- EA



VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS



Votar es muy sencillo.
Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía.
Nuestra dirección es:
Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9
28230 Las Rozas, Madrid

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

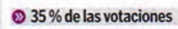
SIMULACIÓN

Calma chicha, tanto en el mar como en los cielos. Las posiciones permanecen invariadas, los protagonistas siguen siendo los mismos. Los fans de la simulación tenéis claros los gustos...



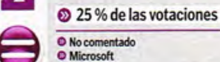


1 SILENT HUNTER 5



» 35 % de las votaciones
- MM 185 • Puntuación: 94
- Ubisoft Romania
- Ubisoft





2 MICROSOFT FLIGHT

» 25 % de las votaciones
- No comentado
- Microsoft
- Microsoft





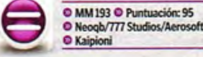
3 TAKE ON HELICOPTERS

» 24 % de las votaciones
- MM 207 • Puntuación: 91
- Bohemia Interactive/FX
- FX Interactive

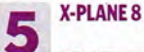


4 RISE OF FLIGHT





» 10 % de las votaciones
- MM 193 • Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni



5 X-PLANE 8

» 6 % de las votaciones
- MM 126 • Puntuación: 86
- Laminar Research
- FX Interactive

DEPORTIVOS

Un pequeño gol le ha metido el fútbol al baloncesto, pero la serie «NBA 2K» sigue apretando fuerte y no le va a la zaga a «FIFA». ¿Conseguirá mantener la portería a cero?



1 FIFA 13

» 38 % de las votaciones
- MM 214 • Puntuación: 94
- EA Sports
- Electronic Arts



2 NBA 2K13

» 36 % de las votaciones
- MM 214 • Puntuación: 96
- 2K Sports/2K Games
- Take 2



3 PRO EVOLUTION SOCCER 2013



» 14 % de las votaciones
- MM 213 • Puntuación: 89
- Konami
- Konami



4 FOOTBALL MANAGER 2013



» 8 % de las votaciones
- MM 215 • Puntuación: 92
- Sports Interactive/SEGA
- SEGA





5 NBA 2K12



» 4 % de las votaciones
- MM 202 • Puntuación: 92
- 2K Sports/2K Games
- Take 2

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

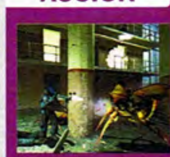
En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
48% de las votaciones	31% de las votaciones	21% de las votaciones
Comentado en MM 131	Comentado en MM 37	Comentado en MM 42
Puntuación: 96	Puntuación: 91	Puntuación: 92
Firaxis	Ensemble Studios	Pyro Studios

ACCIÓN



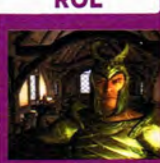
1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
61% de las votaciones	26% de las votaciones	13% de las votaciones
Comentado en MM 119	Comentado en MM 80	Comentado en MM 156
Puntuación: 98	Puntuación: 86	Puntuación: 98
Valve	Remedy Entertainment	Crytek

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
37% de las votaciones	34% de las votaciones	29% de las votaciones
Comentado en MM 47	Comentado en MM 42	Comentado en MM 139
Puntuación: 92	Puntuación: 85	Puntuación: 90
LucasArts	LucasArts	Funcom

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER N.	3. ULTIMA VII
53% de las votaciones	31% de las votaciones	16% de las votaciones
Comentado en MM 135	Comentado en MM 50	Comentado en MM 63
Puntuación: 95	Puntuación: 91	Puntuación: 97
Bethesda Softworks	BioWare	Origin

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIM.	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
41% de las votaciones	36% de las votaciones	23% de las votaciones
Comentado en MM 147	Comentado en MM 133	Comentado en MM 87
Puntuación: 96	Puntuación: 95	Puntuación: 90
Eden Games	Codemasters	Microprose

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
42% de las votaciones	35% de las votaciones	23% de las votaciones
Comentado en MM 148	Comentado en MM 83	Comentado en MM 108
Puntuación: 94	Puntuación: 90	Puntuación: 90
Ubisoft/Ubisoft	1C/Maddox Games	Eagle Dynamics

DEPORTIVOS



1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
41% de las votaciones	35% de las votaciones	23 % de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 62	Comentado en MM 66
Puntuación: 92	Puntuación: 95	Puntuación: 86
SEGA	Sensible Software	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

¡DESCUBRE EL FUTURO DEL JUEGO SIN DESCARGAS!

JUEGOS EN LA NUBE

Las compañías de videojuegos más importantes están apostando fuerte por el juego en la nube. Analizamos el presente y el futuro de esta nueva tecnología llamada a revolucionar el entretenimiento digital.



Si hace veinte años nos dicen que en el futuro los juegos se venderían de manera digital a través de una cosa llamada Internet, no nos lo habríamos creído. Pero ahora es una realidad, igual que dentro de no mucho tiempo va a ser una realidad el juego en la nube.

El juego en la nube consiste, básicamente, en que tú utilizas tu ordenador, o smart TV, o tablet, o smartphone, o la plataforma que sea como dispositivo de entrada y salida de información, mientras que del procesamiento intermedio se ocupa el proveedor del servicio. De esta manera, por ejemplo, puedes disfrutar de un juego tan exigente como «Shogun 2» en un smartphone normal y corriente, porque el hardware necesario para almacenar los 20 GB que ocupa y renderizar sus gráficos los pone el proveedor.

El reparto del pastel

A día de hoy existen ya unas cuantas plataformas de juego en la nube operativas, siendo las más conocidas en nuestro país Gaikai y OnLive, aunque hay algunas más, como Agawi y G-cluster. En cuestión de unos pocos años han mejorado esta tecnología de juego sin descargas hasta hacerla viable, y claro, eso ha llamado la atención de los gigantes de la industria del ocio digital, que quieren su trozo del pastel.

Microsoft, Sony y NVIDIA: los grandes están desarrollando sus plataformas de juego en la nube

El verano pasado Sony compró Gaikai por 280 millones de euros, Microsoft firmó un acuerdo con Agawi, y NVIDIA presentó hace poco en el CES su propio proyecto: GRID. Siendo éstos los nombres que hay detrás, te puede imaginar que las expectativas están por todo lo alto. El objetivo final es nada menos que conseguir que cualquier juego pueda jugarse en cualquier dispositivo con conexión a Internet.

Un futuro prometedor

Sin descargas, sin problemas de compatibilidad, sin requisitos elevados de hardware. Esto se conseguirá probablemente en menos de una década, y cuando suceda, cambiará para siempre nuestra forma de jugar. Hace unos años poseíamos los juegos físicamente, con su caja y su libreto de instrucciones en papel. Hoy los poseemos de manera digital descargándolos al disco duro. Y dentro de no mucho los poseeremos de manera completamente virtual. M.C.L.

GAIKAI

›Catálogo ●●●●● ›Funcionamiento ●●●●● ›Difusión ●●●●● ›Potencial ●●●●●

Ante una nueva tecnología tan prometedora como el juego en la nube, un gigante como Sony no podía quedarse de brazos cruzados. Por eso el verano pasado la compañía nipona compró Gaikai por algo más de 280 millones de euros, con el objetivo de incorporarlo a su plataforma digital PlayStation Network. ¿Qué es Gaikai? Gaikai es la penúltima creación del siempre sorprendente David Perry, fundador del estudio Shiny Entertainment, que cuenta en su historial con títulos como «Earthworm Jim», «MDK», «Enter the Matrix» y «Messiah» entre otros.

Cuando las imágenes de Perry jugando a «World of Warcraft» en un iPad dieron la vuelta al mundo, Gaikai era sólo un proyecto, pero aquella exhibición de ingenio demostraba que no hacía falta hardware potente para mover un juego de primera categoría. En palabras de Robert Stevenson, vicepresidente de Gaikai, lo único necesario para disfrutar de un título AAA como «Crysis 3» o «Dishonored» es una buena pantalla y una conexión a Internet de al menos 2,5 Mbps, siendo la cifra ideal 5 Mbps. En febrero de 2011 Gaikai comenzó a prestar servicios de juego en la nube y el éxito fue fulgurante. Enseguida incorporó a su red Ubisoft y Warner Bros entre otros y en julio de 2012, ya eran 50 los contratos firmados para distribuir videojuegos de compañías de la talla de Konami, SEGA y Electronic Arts. Un mes después, con buen criterio, Sony compró Gaikai, y así llegamos hasta el presente.

¡El catálogo de juegos de Gaikai tiene un crecimiento vertiginoso. En su catálogo puedes encontrar más de 200 juegos y cuenta con millones de jugadores nuevos cada mes.



Puedes jugar «The Witcher 2» en tu SmartTV sin consola ni PC. ¡Alucinante!

¡El primero en posicionarse!

En la actualidad Gaikai está disponible en casi 100 países sin necesidad de instalar ningún cliente, ya que funciona sobre Java. Podemos acceder de manera directa, o bien indirecta a través de intermediarios como, por ejemplo, el servicio de juego en la nube de Samsung. Los intermediarios cobran una suscripción a los usuarios que decidan abonarse tras haber agotado el tiempo de prueba gratuito, y parte de ese dinero va a parar a Sony, que lo invierte en nuevos servidores para hacer crecer la red. Con este modelo de negocio Gaikai se sitúa en una posición de ventaja para dominar el juego en la nube en un futuro próximo.

DAVID PERRY



David Perry es uno de los grandes nombres propios de la industria. Creó Gaikai en los Países Bajos en 2008 y, tras dos años de desarrollo, asombró al mundo con una demostración que hizo él mismo jugando a «World of Warcraft» en un iPad. Supuso un punto de ruptura porque demostraba que se podía hacer funcionar un juego sin un hardware muy potente.



«Hawken» ha sido empleado como uno de los recientes demostradores de GAIKAI.



Agawi

›Catálogo ●● ›Funcionamiento ●●●● ›Difusión ● ›Potencial ●●●

La estrategia de Microsoft para subirse al juego en la nube ha sido unirse a Agawi, una plataforma de las menos conocidas, y que hasta hace no mucho se llamaba iSwifter. El sistema funcionará a través de Windows Azure, que es el servicio de computación de datos en la nube de Microsoft, y el objetivo es que sirva para proporcionar juego sin descargas tanto a los usuarios de Windows 8 en PC, tablets y smartphones, como a los de Smart TV y a los de la próxima consola de la empresa de Bill Gates, ésa a la que se suele referirse como Xbox 720. Actualmente Agawi cuenta con 4 millones de usuarios, pero Microsoft confía en que el lanzamiento de Windows 8 impulse esta tecnología.



STEVE BALLMER



El Director Ejecutivo de Microsoft planea producir millones de tabletas y móviles con soporte para Agawi.

OnLive

›Catálogo ●●●● ›Funcionamiento ●●●● ›Difusión ●●● ›Potencial ●●●●

Junto con Gaikai, la otra gran plataforma de juego en la nube operativa es OnLive. Sus orígenes se remontan a la Game Developers Conference de 2009, cuando fue presentada por su creador y director general, Steve Perlman, un ingeniero informático que ha trabajado en Microsoft y en Apple. Perlman desarrolló de la primera versión de QuickTime y la tecnología de captura de movimiento facial empleada en la película "El curioso caso de Benjamin Button".

Un año después de su presentación, OnLive empezó a funcionar en EE.UU. en el verano de 2010. El arranque fue bueno, gracias a la firma de acuerdos con Electronic Arts, Ubisoft y Codemasters. Al año siguiente, en septiembre de 2011, OnLive se extendió al Reino Unido, y la cosa siguió funcionando bien en cuanto a la aceptación de los usuarios.

Pero en el ámbito de la contabilidad la empresa se estaba yendo a pique. Así, en agosto del año pasado se declaró en una especie de bancarrota con una deuda de 14 millones de euros, y fue adquirida por un fondo de capital de riesgo por poco más de 3 millones, una cifra ridícula en comparación con los 280 que Sony pagó en esas misma fechas por Gaikai. En el momento de la venta el número de suscriptores activos era, oficialmente, de 1,5 millones, una buena base que hace pensar que OnLive puede ser económicamente viable.



Mediante el cliente de OnLive puedes acceder a un amplio catálogo de juegos que podrás jugar desde casi cualquier plataforma. Ofrece diversas modalidades de compra y suscripción.

Modalidades diversas

En cuanto al catálogo, abarca más de 200 juegos, con títulos como «Borderlands», «Sleeping Dogs» y «Civilization V». Para acceder a ellos sólo es necesario registrarse gratis, instalar un cliente en la plataforma desde la que deseas jugar, y acontinuación elegir entre tres modalidades. La primera, jugar durante media hora sin pagar nada. La segunda, alquilando o comprando los juegos de uno en uno. Y la tercera, una tarifa plana que da derecho a todo el catálogo a cambio de una cuota mensual de 10 dólares (unos 8 euros). El cliente de OnLive está disponible para PC, Mac y tablets, y también para smart TV, pudiendo jugar mediante un gamepad que cuesta 100 dólares (80 euros). Además hay un cliente adicional llamado Onlive Desktop que permite el control remoto de escritorio.





Procedente de la industria cinematográfia, Perlman creó OnLive y en 2009 anunció su intención de ofrecer servicios de juego bajo demanda para televisores. En Diciembre de 2011, el catálogo de OnLive era de unos 30 juegos y se había extendido el servicio a ordenadores, smartphones y tabletas... Pero en el verano de 2012 la amenaza de bancarrota obligó a Perlman a dejar la compañía.



El servicio de OnLive ofrece un adaptador y un mando para jugar en la tele por 100$.



OnLive ha incorporado juegos tan recientes como «DarkSiders II» o clásicos como «Civilization V» o «Titan Quest».

G-cluster Global

›Catálogo ●●●● ›Funcionamiento ●●●●● ›Difusión ●● ›Potencial ●●●

G-cluster es el nombre de una compañía fundada en Finlandia en el año 2000. Ofrecen juego en la nube a 8 millones de clientes, con un catálogo de 200 títulos de 30 compañías como Disney, Ubisoft y Codemasters. El servicio está disponible para PC, tablets, smartphones y smart TV. En Francia y Japón está operativo desde 2010, y desde 2012 ha ganado cuota de mercado en el país galo gracias a un contrato con Orange. En primavera de este año está previsto que lancen al mercado japonés una pequeña consola Wi-Fi. Son socios de Nvidia, por lo que utilizarán el hardware de GRID cuando empiece a funcionar.

El sistema de G-Gluster emplea un pequeño dispositivo WiFi de 1 3mm y un gamepad para el juego desde SmartTV.

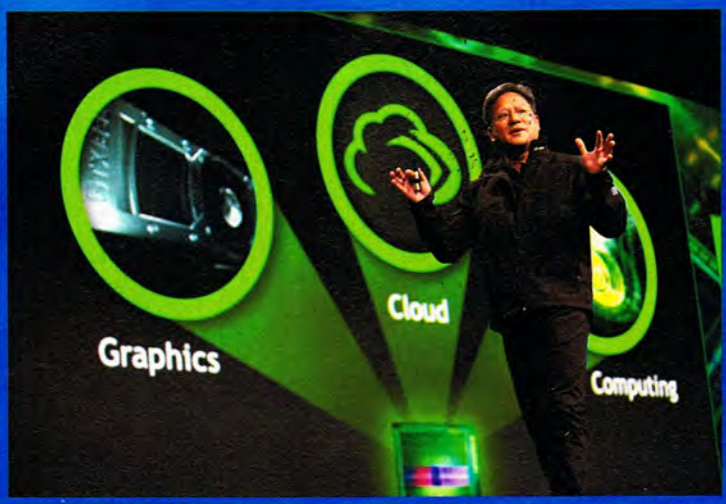




NVIDIA GRID ›Proyecto en desarrollo

Uno de los mayores problemas técnicos planteados por el juego en la nube es el de conseguir que el proceso de renderizado, compresión y descompresión de los gráficos se realice en un tiempo récord. ¿Y quién mejor que NVIDIA para resolver problemas gráficos? El co-fundador y director general de la empresa californiana, Jen-Hsung Huang, aprovechó el pasado CES de Las Vegas para presentar Grid.

¿Cómo se ha metido Nvidia en este negocio? Pues porque ellos son los que llevan años proporcionándole a Gaikai el hardware de procesamiento gráfico para sus servidores, así que han decidido aprovechar toda esa experiencia para montar su propia plataforma. Según NVIDIA, el tiempo de latencia será menor que el de una consola y casi la mitad que el de la primera generación de plataformas de juego en la nube. Esto se conseguirá utilizando unos enormes racks con 20 servidores cada uno y 12 tarjetas gráficas por servidor, haciendo por tanto un total de 240 GPUs por rack, lo cual en términos de computación son unos 200 Teraflops, que es el equivalente a 700 Xbox 360. El cálculo es que cada rack dará servicio a 720 jugadores a la vez, y atenderá a un total de 7.200 suscriptores.



El sistema NVIDIA GRID ha sido presentado como la base para el juego en la nube. Tiene como socios ya a Agawi, Cloud Union (China), Cyber Cloud, G-Cluster, Playcast Media y Ubitus.



Project SHIELD será un dispositivo de juego en plataformas abiertas como Android. Será compatible con el juego en la nube.

Potencia multiplataforma

En cuanto a la aplicación de este hardware, el objetivo de NVIDIA es que sirva jugar en la nube a todo tipo de plataformas: PC, Mac, tablets, smartphones y smart TV. La prensa pudo probar GRID en tablets y smartphones con títulos gráficamente tan exigentes como «Battlefield 3» y «NFS Most Wanted». La forma de control ofrecida fue la de unos gamepads de Logitech, pero a este respecto NVIDIA también tiene sus planes: Project SHIELD.



En su presentación se han realizado demostraciones con juegos.

Project SHIELD es una especie de gamepad con pantalla incorporada capaz de ejecutar juegos y aplicaciones de Android y, lo que es más importante, se espera que esté conectado a GRID. A pesar de su aspecto de consola portátil, estará orientado al juego en streaming desde PC y en televisores smart TV. Si todo esto funciona, GRID podría revolucionar nuestra manera de jugar.

JEN-HSUN



Co-fundador y actual presidente de NVIDIA es una figura de reconocido prestigio y un apreciado filántropo. En sus inicios trabajó diseñando procesadores para AMD, uno de sus actuales competidores. La fama internacional le ha llegado en el pasado CES 2013 de Las Vegas, donde presentó la tecnología GRID y el dispositivo Project SHIELD.




¿Qué es GRID? Nvidia ofrece una tecnología de streaming de implantación en servidores de juegos en la nube, para mejorar el rendimiento de los juegos.

CYBER AI ENTERTAINMENT ›Proyecto en desarrollo

Si te decimos que el fundador de Cyber AI Entertainment es Ken Kutaragi, es probable que ese nombre no te diga nada. Pero si te decimos que se trata del padre de PlayStation, entonces ya te puedes imaginar que estamos hablando de alguien con mucho talento que está dispuesto a convertir Cyber AI Entertainment en una plataforma puntera de juego en la nube. La empresa fue fundada en Japón a finales de 2009 con un capital de 160.000 euros, y por el momento no ha trascendido ninguna información de lo que están haciendo. En esta aventura Kutaragi se ha embarcado junto a Takashi Usuki, otro antiguo ingeniero de Sony.



KEN KUTARAGI



Además de crear PlayStation y diseñar chips, hasta fue Presidente de SOE. A día de hoy, Cyber AI sigue en desarrollo.

A FAVOR Y EN CONTRA

Con el nacimiento de una nueva tecnología surgen debates sobre sus ventajas y desventajas, tanto a nivel técnico como en el relativo a seguridad, privacidad y derechos de propiedad. En estos dos cuadros te resumimos los argumentos a favor y en contra del juego en la nube.

A FAVOR

ACCESO INMEDIATO. En el peor de los casos, sólo hay que bajarse un pequeño cliente. Lo de pasar varias horas o incluso días esperando a que se descargue un juego de 30 GB es algo que pasará a la Historia, una anécdota para contarle a nuestros nietos igual que nuestros abuelos nos contaban sus batallitas.

EN CUALQUIER LUGAR. Si dejaste una partida a medias en el PC puedes seguir jugándola en tu smartphone mientras viajas en el autobús de camino a la oficina o adonde sea. Podrás aprovechar cualquier momento para seguir jugando en el dispositivo que tengas más a mano y sin descargas.

HARDWARE MÍNIMO. Ya no tendrás que cambiar de tarjeta gráfica cada dos años. Bueno, ni de tarjeta, ni de memoria RAM, ni de casi nada, porque el hardware lo pone casi todo el proveedor del servicio. Tú sólo necesitarás conexión a Internet, un pad y un monitor que puede ser el del PC, la tele o una tablet.

SE ACABÓ LA EXCLUSIVIDAD. No son pocos los juegos que salen para alguna plataforma en exclusiva. A la larga, el juego en la nube podría poner fin a esta práctica empresarial que, aunque legítima, es un fastidio para los que queremos probar todos los juegos sin tener que comprar todas las plataformas.

TARIFA PLANA. OnLive ofrece acceso ilimitado a 200 juegos a cambio de una tarifa plana de unos 8 euros al mes. Es justo lo que los jugones llevamos toda la vida esperando. Podrás probar todas las novedades al momento y, si algún juego resulta que no te gusta, no pasa nada, porque no has perdido 50 euros.

GRANDES OFERTAS. Así como las plataformas de distribución digital han abaratado los juegos mediante ofertas imposibles para el formato físico, es de esperar que el juego en la nube traiga consigo una nueva oleada de rebajas. Parece que habrá competencia, y si es así, los usuarios saldremos beneficiados.

EN CONTRA

ANCHO DE BANDA. Lo ideal para jugar con buena calidad son unos 5 Mbps, o lo que es igual, unos 650 KB/s. Por cable o WiFi no suele haber problema para alcanzar estas cifras, pero por 3G la cosa cambia. Recordemos que en España tenemos una de las peores relaciones entre velocidad y precio de toda Europa.

LATENCIA. No basta con un buen ancho de banda. Para que el intervalo entre nuestras órdenes y la respuesta en el monitor sea pequeño hace falta que haya un servidor cercano y pocos intermediarios, y en cuanto empiezas a sumar kilómetros, la latencia se dispara.

CONTROLES. En PC y consola no hay problemas con los controles, pero en los televisores hace falta un mando. Por otra parte, la tendencia en las tablets y los smartphones es que sean de pantalla táctil sin botones, y hay muchos juegos, como por ejemplo los FPS, que mediante control táctil son inmanejables.

PRIVACIDAD. En la memoria de todos está el pirateo de PlayStation Network hace un par de años. Miles de usuarios sufrieron el robo de sus datos privados, incluidos los números de sus tarjetas de crédito. El juego en la nube requiere que proporcionemos ese tipo de información, con el consiguiente riesgo.

PROPIEDAD. Está en debate desde que surgieron las plataformas de distribución digital. ¿Qué sucede si el servicio cierra? ¿Qué pasa con los juegos por los que hemos pagado? En este punto entran en conflicto los derechos de los usuarios con los derechos de las compañías sobre la propiedad intelectual.

COSTES DE PRODUCCIÓN. Habrá que ver los precios de los servicios, porque las compañías tendrán muchos gastos. Por un lado está el hardware, y por otro, procesar los gráficos de juegos AAA como «Crysis 3» implica un consumo de electricidad muy superior al de la emisión en streaming de un vídeo.

EN EL FUTURO...

Nadie puede saber a ciencia cierta si el juego en la nube tendrá éxito o no. Lo que sí podemos hacer es realizar un pronóstico en base a la información que te hemos contado en estas páginas. Indudablemente, las grandes empresas del ocio digital están moviéndose hacia esta nueva forma de explotación de los videojuegos. Sony, por ejemplo, no abre la billetera para soltar 280 millones de euros por cualquier fruslería. Los ha pagado por Gaikai, y eso quiere decir que sus analistas están convencidos de que ahí hay negocio. Lo mismo se puede decir de Microsoft, NVIDIA y tantas otras que a buen seguro irán subiéndose al carro. Ahora bien, también hay factores en contra.

Por un lado están los tecnológicos, aunque estos no son los más importantes, pues a tenor de cómo ha mejorado el funcionamiento de Gaikai y OnLive en unos pocos años, es sólo cuestión de tiempo que los ingenieros encuentren la manera de resolver los actuales problemas técnicos. Los factores que realmente pueden ralentizar el desarrollo del juego en la nube a medio plazo son los económicos. Pensemos en que en torno al ocio digital hay intereses muy poderosos. ¿No vamos a necesitar hardware potente?

Aún así creemos que, a la larga, lo que prevalece es la voluntad de los consumidores, y si el juego en la nube ofrece dentro de unos años todo lo que ahora promete, entonces triunfará. En Micromanía estaremos atentos a cualquier novedad.





Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

¡Compra tu juego favorito al mejor precio!



Fecha estimada lanzamiento: 07/03 2013

SimCity Ed. Limitada

La Edición Limitada incluye el pack de descarga "Héroes y Villanos"

Promoción limitada a 500 uds.

Fecha estimada lanzamiento: 12/03 2013

Starcraft II: Heart of Swarm Ed. Normal o Ed. Coleccionista

Resérvalo ya y consigue con tu reserva un código con acceso a la BETA

Promoción limitada a 500 uds.

Diablo III o Starcraft II Wings of Liberty

Llévatelo ahora por 39,95 €

Llévatelo ahora por 19,95 €

Ofertas válidas hasta 13/03/2013



4,95 €

American Conquest Anthology



4,95 €

Call of Juarez Oro



4,95 €

Emergency 4



4,95 €

Mind Training

4,95 €

Strike Fighters



4,95 €

World Shift



4,95 €

X-Plane 7





www.GAME.es

Entra en nuestra web **y encuentra tu tienda más cercana**

www.GAME.es/tiendas



Auricular Bluetooth **17,95 €**

Pack Mandos Plus

Mando de Control Bluetooth®

Mando de Control Inalámbrico

Adaptador mandos **9,95 €**

Adaptador Mandos PS2™

Estación de Recarga Do...

Pistola para Mando PSMove™

Cable HDMI **9,95 €**

Cable HDMI™ con Ethernet

Auricular con Micro para Ma...

Mando Inalámbrico Plus

Mando de Control con Cable

Pack de Viaje

Control PAD sin vibración **9,95 €**

Control Pad sin Vibración

Kit Carga y Juega para Mando

Control PAD Rumble **12,95 €**

Control Pad Rumble

El mayor surtido de Accesorios al Mejor Precio

GAMEware



Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 22/03/13. Impuestos incluidos.

www.GAME.es



Sólo por ser socio de GAME
¡Ventajas al instante!

¡Reserva tus juegos favoritos!

















www.GAME.es



Herramientas para crear videojuegos

¿Has pensado en crear tu propio videojuego alguna vez? ¿Aprender a utilizar las herramientas que emplean los desarrolladores de los juegos más avanzados? ¡Descubre cuáles son las mejores opciones y da el paso!

Si tienes una buena idea para un juego, un PC y la determinación necesaria, llevarla a cabo ha dejado de ser una empresa sólo al alcance de los grandes estudios. Para empezar, ni siquiera vas a tener que realizar una costosa inversión. Con muy pocos medios y algo de ayuda, hacer un videojuego está en tus manos. De lo que sí vas a necesitar en cantidad es de tiempo y esfuerzo... Pero seguro que contabas con ello, ¿no?

Lo cierto es que, de entrada, no se necesitan grandes conocimientos y sobre la marcha, podrás ir aprendiendo las habilidades imprescindibles para avanzar. Las herramientas de desarrollo más potentes están ahí, disponibles para lanzarte: El SDK de CryEnGINE 3, el UDK, el Kit de Unity... Aquí te ofrecemos algunos datos para que sepas qué te ofrecen y unos cuantos consejos para abordar tu propio desarrollo.

Tendrás que tomar decisiones sobre qué tipo de aplicación o juego quieres desarrollar, la interacción, el guión y el género de juego... Pero a partir de ahí, podrás iniciarte gratuitamente con kits de herramientas que emplean los últimos avances, para que te animes. Cuestiones como la comercialización y la obtención de licencias y derechos no deberían preocuparte demasiado por el momento. ¿Estás preparado?

¡El mejor momento!

¿Te has preguntado el porqué de la actual proliferación de juegos "indie"? Pues no se debe a una espontánea fiebre colectiva. Si bien los proyectos más ambiciosos sólo están al alcance de los grandes estudios, es la potencia y el fácil acceso a la tecnología de desarrollo lo que hace posible esta explosión de creatividad.

De hecho, existe toda una industria de herramientas de desarrollo, paralela a la de los videojuegos. Es un modelo de negocio alternativo para las compañías... Así que, créenos, Epic o Crytek están encantados de compartir sus kit de desarrollo contigo si consigues hacer un juegazo y publicarlo, pagando royalties. Va a ser difícil que te salga un «Angry Birds» o un «MineCraft» a la primera, pero nunca se sabe...

El carácter abierto del PC, junto con los sistemas operativos Android e iOS que facilitan la creación de aplicaciones ha hecho posible todo un boom de videojuegos Indie desde 2011. Tú cuentas, además, con el acceso a herramientas de desarrollo de primer nivel. ¡Así que, manos a la obra!

CRYENGINE 3

INFOMANÍA



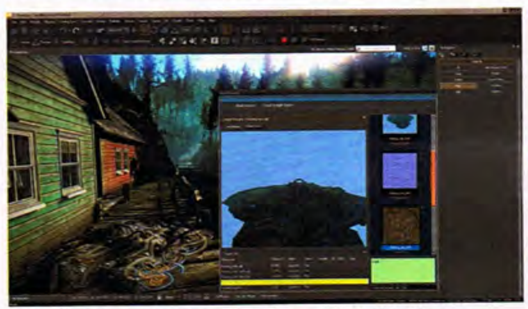
- Aplicación: **Free CryENGINE 3 SDK**
- Compañía: **Crytek**
- Coste: **Gratuito para uso no comercial**
- Tipo de Kit de herramientas: **Todo en Uno**
- Potencial de la tecnología: **Muy alto**
- Entornos: **3D en tiempo real, son soporte bajo DirectX11**
- Presente en: **«Crysis 2», «Far Cry 3», «Crysis 3» y «Warface» entre otros muchos juegos.**
- Plataformas: **PC esencialmente, pero también dispositivos móviles y consolas.**
- Nivel de conocimientos requeridos: **Medio. (Inglés escrito, nociones sobre geometría)**
- Complejidad de desarrollo: **Alta**
- Lenguajes de programación: **Código C++ y C#**
- Requisitos básicos: **PC, con sistema Windows XP, Vista, 7, 8. (recomendado Windows 7), 4 GB de RAM, tarjeta gráfica de gama media y 4 GB de RAM.**
- Soporte técnico: **Muy alto. Extensa comunidad de desarrolladores independientes, tutoriales, documentación compartida, seguimiento y respuesta.**
- Información (en Inglés): **mycryengine.com**
- Descarga: **www.crydev.net**

El CryENGINE 3 está disponible gratuitamente para centros educativos y uso no comercial. Esto quiere decir que no tienes que pagar nada por utilizarla. Incluso puedes distribuir un juego o aplicación gratis sin que se requiera una licencia adicional. El requisito es registrarte en **www.crydev.net** y descargarlo. Si tu proyecto empieza a tener buena pinta, puedes plantearte comercializarlo. Crytek ofrece algunas facilidades con un modelo de licencia libre, sólo para desarrolladores independientes como tú, que requiere sólo el 20% de los ingresos que se obtengan desde el lanzamiento comercial de tu juego.

Al mismo tiempo, Crytek ofrece opciones interesantes para juegos casual y la exportacion de un juego a otras plataformas más allá del PC. Además, la compañía ofrece un atento seguimiento y asistencia técnica sobre el código fuente. Requier programas de apoyo gratuitos como el compresor Winrar para usar el editor Sandbox. También incorpora plug-ins para importar modelos desde aplicaciones de diseño 3D como 3DMax o Maya.



Poder ver los tus progresos con la máxima calidad y en tiempo real era hasta hace muy poco un lujo al alcance de los estudios de desarrollo más solventes. Ahora, tú puedes hacerlo y sin gastar un euro.



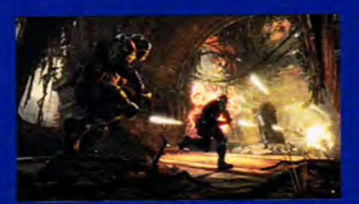


El interfaz de los últimos kit de desarrollo es muy amigable. Si has manejado algún editor o programa de diseño, el manejo te resultará familiar.

JUEGOS DESTACADOS DE CRYENGINE 3



FarCry 3: El juego de Ubi ha sido toda una reivindicación de la saga. Tiene un genial diseño, pero gran parte de su éxito se lo debe a la potencia de la tecnología de Crytek.



Crysis 3: La inminente tercera entrega de «Crysis» es el juego de casa para los chicos de Crytek. Es de esperar que exhiba toda la capacidad y posiblidades del motor.



Sniper Elite 2: El juego de francotiradores de Rebellion Oxford requiere de grandes y detallados escenarios. La tecnología de CryENGINE es muy escalable y flexible.

PASO 1 DEFINE TU OBJETIVO PERSONAL

Lo primero ha de ser establecer una meta para el desafío que vas a afrontar. Puede ser que lo único que busques sea aprender un poco a trastear como ejercicio de desarrollo personal, para hacer tus propios juegos y compartirlos. Sin embargo, lanzarte a explorar herramientas también te brinda una oportunidad para alcanzar una especialización profesional que tal vez puedas compatibilizar con estudios que estés cursando... Puede que en el ámbito del diseño gráfico, la programación o en cursos especializados en la creación de videojuegos. Si eres más ambicioso, puede que te lances a la creación de un videojuego para explotarlo comercialmente. Tal vez sea abarcar demasiado pero no es un objetivo inalcanzable. En tal caso debes tener en cuenta que, mientras que el acceso a muchas herramientasde de creación es gratuito, la obtención de licencias para comercializar un videojuego con las más avanzadas no suele serlo, e implican costear el pago de derechos. También existen, no obstante, herramientas de desarrollo más modestas pero totalmente libres, que no requieren ninguna inversión en licencias para el lanzamientos de juegos.

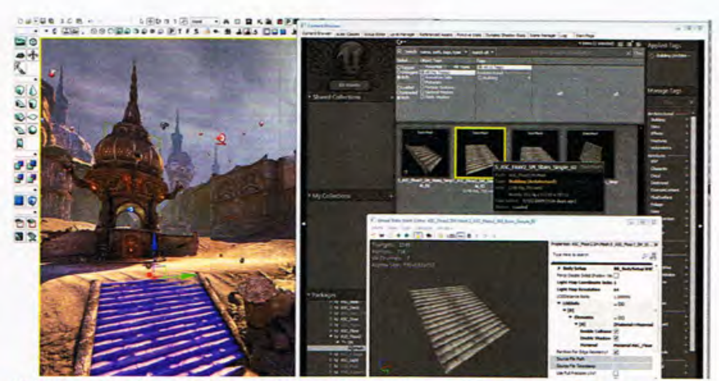
PASO 2 PLANTEA LAS LÍNEAS MAESTRAS

El diseño de un videojuego, incluso en su fase germinal, es un asunto delicado. Un juego no tiene porqué ser diferente y original pero debe tener un diseño sólido. La cosa va más allá que pensar en el género y la ambientación. Cada decisión en este sentido tiene enormes consecuencias sobre el proyecto. Para no emprender empresas imposibles tienes que pensar en muchas cosas. Cuales serán los desafíos y metas que presente el juego, cómo estará diseñada la interacción con el entorno, con otros personajes, el guión... Si será lineal o abierto, si existirá algún progreso con el que recompensar al jugador. Los estudios de desarrollo cuentan con guionistas, diseñadores de concepto y un departamento técnico para todo ello. Como creador, tú y tal vez algún amigo, deberéis tomar todas estas decisiones y pensar en qué podéis afrontar. No es mala idea poner tus ideas en tus ideas en cuarentena y compartirlas con personas de tu confianza para que te den una respuesta. Plasma tus ideas en papel, escribe y dibuja tu videojuego antes de empezar a desarrollarlo.

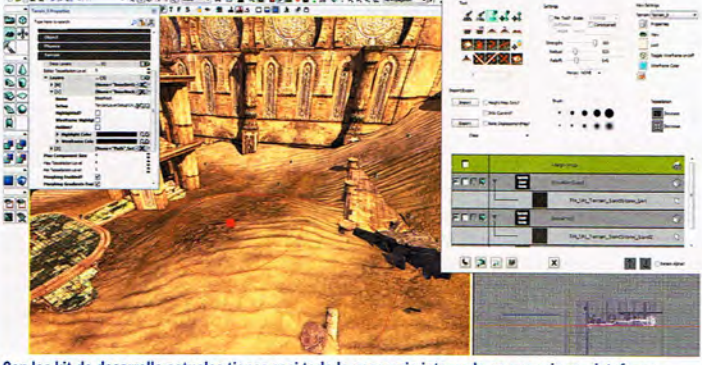
UNREAL ENGINE 3

El UDK está dirigido a estudios de desarrollo, artistas, estudiantes y desarrolladores independientes. Ha sido diseñado para que la creación de contenidos sea fácil, con un mínimo de asistencia de programación de código. Se trata de una herramienta modular, escalable y extensible a cualquier tipo de desarollo. Integra las últimas tecnologías y Epic Games ofrece un programa integrado de socios para ofrecer soporte técnico en desarrollos licenciados. En el caso de que te decidas por la explotación comercial de una aplicación, Epic Games también ofrece un programa flexible para obtener licencias, en función del tipo de producto que desees lanzar. Ofrece un amplio soporte técnico no directo en forma de guías, tutoriales y recursos compartidos.





No hace muchos años, no existían kits de desarrollo que integrasen todas las herramientas necesarias. La implementación del sonido, las animaciones, los modelos, los niveles, el script... Podía resultar un infierno.



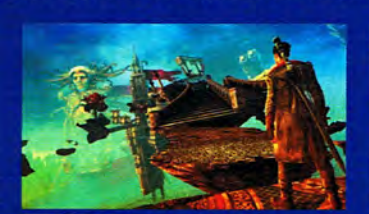
Con los kit de desarrollo actuales tienes casi todo lo necesario integrado en una misma plataforma. Además, si trabajas en equipo, también es fundamental compartir los mismos editores y herramientas.

INFOMANÍA



- Aplicación: **Unreal Development Kit (UDK)**
- Compañía: **Epic Games**
- Coste: **Gratuito para uso no comercial**
- Tipo de Kit de herramientas: **Todo en Uno**
- Potencial de la tecnología: **Muy alta**
- Entornos: **3D en tiempo real, son soporte bajo DirectX11**
- Presente en: **Dishonored, Borderlands 2, DmC, Mass Effect 3 y XCOM entre otros.**
- Ejemplos de juegos: **www.unrealengine.com/en/showcase/**
- Plataformas: **PC, Xbox 360, PlayStation 3, iOS.**
- Nivel de conocimientos requeridos: **Medio. (Inglés escrito, nociones sobre geometría)**
- Complejidad de desarrollo: **Alta**
- Lenguajes de programación: **UnrealScript (Código C++ bajo licencia completa)**
- Requisitos básicos: **PC, con sistema Windows XP, Vista, 7, 8. (recomendado Windows 7), 4 GB de RAM, tarjeta gráfica de gama media y 4 GB de RAM.**
- Soporte técnico: **Alto. Comunidad de desarrolladores, tutoriales y documentación compartida.**
- Información (en Inglés): **www.unrealengine.com/udk/**
- Descarga: **www.unrealengine.com**

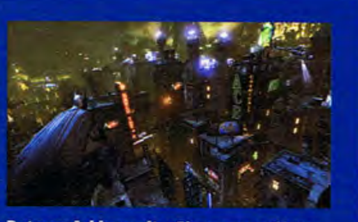
JUEGOS DESTACADOS DE UNREAL ENGINE 3



DmC Devil May Cry: El reciente reboot de «DmC» ofrece un despliegue de efectos gráficos espectacular. Destaca el nivel que se mantiene en todas las plataformas.



Dishonored: Dejando a un lado su genial diseño artístico, este juego demuestra, entre otras cosas, el realismo en la simulación física del que es capaz el Unreal Engine 3.



Batman Arkham city: Efectos atmosféricos, una iluminación soberbia, texturas en alta definición y soporte para 3D. Unreal Engine ofrece lo máximo en calidad visual.

PASO 3 ESTABLECE TUS PLAZOS

Los plazos para cada fase requieren determinación y disciplina. Puede que no puedas establecer plazos en una primera fase si la dedicas al aprendizaje, pero tarde o temprano tienes que poner una fecha límite. La fecha de finalización es la Espada de Damocles que pende sobre las cabezas de los integrantes de un estudio de desarrollo. Sin embargo, es absolutamente necesaria si quieres conseguir algo que merezca la pena. Como seguramente tendrás otras ocupaciones, no es mala idea crear un calendario y reservar un tiempo de cada día o cada semana en tu agenda para dar un paso más con tu proyecto.



PASO 4 ELIGE TUS HERRAMIENTAS

Antes de emprender un proyecto, por modesto que sea, no es mala idea probar varias alternativas. Sentirse cómodo con un interfaz es crucial para que un proyecto no se convierta en un infierno. Afortunadamente, los conjuntos de herramientas han mejorado mucho en ese sentido y ofrecen un manejo bastante intuitivo con el que es relativmente fácil dar los primeros pasos. Otra cuestión fundamental es disponer del kit que cuente con todas las herramientas y opciones que necesites es fundamental. Piensa en las posibilidades para importar modelos 3D creados con otras herramientas de apoyo, por ejemplo... ¿Sonido, trataiento de imágenes, efectos y texturas, físicas? Incluso en un videojuego modesto, conocimientos de programación acabarán siendo cruciales. Los lenguajes compatibles o empleados por la herramienta, es algo que alguien debe conocer y manejar con fluidez y solvencia en tu equipo de desarrollo. Los kits más avanzados suelen incluirlo todo. Así, por ejemplo, si formas equipo con unos cuantos socios, cada uno puede especializarse en una tarea que le resulte más gratificante.

UNITY 4

Unity 4 Pro es un completo kit de herramientas para desarrollar videojuegos, disponible por 1500$ con licencia de comercialización de juegos en varias plataformas, y con un coste de unos 500$ para plataformas adicionales. En su versión gratuita también ofrece una amplísima funcionalidad para desarrollar juegos completos de cierta complejidad. Integra un interfaz dirigido a facilitar enormemente el desarrollo de juegos y en su última versión ofrece un rendimiento y calidad tecnológica capaz de competir con las herramientas más avanzadas. Utilizado por estudios indie, Unity 4 cuenta con una asistencia técnica notable. La herramienta integra un potente motor de renderizado integrada con un conjunto de herramientas intuitivas y flujos de trabajo rápidos para crear contenido interactivo en 3D, publicación multiplataforma fácil y un útil intercambio de conocimientos en Comunidad.



Aunque la programación de código sigue siendo ineludible kits como el de Unity evitan gran parte de ello.

INFOMANÍA

unity

- Aplicación: **Unity 4.01.1**
- Coste: **Gratuito para uso no comercial**
- Kit de herramientas: **Todo en Uno**
- Potencial de la tecnología: **Alta**
- Entornos: **3D, DirectX11**
- Presente en: **«Temple Run 2», «Bad Piggies», «Brick Force»**
- Plataformas: **Todas**
- Nivel de conocimientos requeridos: **Medio (inglés)**
- Complejidad de desarrollo: **Media**
- Lenguajes de programación: **JavaScript, C# y Boo**
- Soporte técnico: **Muy alto**
- Información y descarga: **spanish.unity3d.com**

ADVENTURE GAME STUDIO

Quieres empezar por algo sencillo y totalmente gratuito? Adventure Game Studio es una herramienta gratuita que se puede utilizar para crear aventuras gráficas libres y comerciales. Está inspirado en los clásicos de la aventura y dirigido a los diseñadores de juegos de nivel intermedio. Combina un entorno de desarrollo integrado (IDE) para la creación de la mayoría de los aspectos del juego con un lenguaje de scripting para procesar la lógica. El Editor AGS está basado en Windows y permite crear juegos en resoluciones de hasta 1024x768. Soporta paletas de 32-bit de color y gráficos en DirectX9, además de audio y vídeo en multitud de formatos. Puedes compilar tu juego en un archivo ejecutable (*exe). Existen tutoriales en su web y una amplia comunidad de desarrolladores.

Es imprescindible acceder a los tutoriales para tener una idea de nociones como jerarquías de objetos, script, eventos, geometría. ¡Ve paso a paso!

INFOMANÍA

Adventure Game Studio

- Aplicación: **AGS 3.2.1**
- Desarrollador: **Chris Jones**
- Coste: **Gratuito**
- Tipo de Kit de herramientas: **Todo en Una (Aventuras gráficas)**
- Potencial de la tecnología: **Baja**
- Entornos: **2D bajo DirectX 9**
- Presente en: **«Sheep Quest», «A Second Face»**
- Plataformas: **PC Windows**
- Nivel de conocimientos requeridos: **Mediio (Inglés escrito)**
- Complejidad de desarrollo: **Media**
- Lenguajes: **Java/C#**
- Soporte: **Alto**
- Información y descarga: **adventuregamestudio.co.uk**

PASO 5 BUSCA APOYO

A medida que tome forma, tu proyecto puede complicarse y mucho. Contar con el apoyo de algún compañero con el que compartir esfuerzos y responsabilidad será crucial para no estancarse. El grado de compromiso de cada integrante del equipo, sus competencias y su responsabilidad es uno de los asuntos más difíciles a tratar. Pero si lo resuelves con éxito, puedes especializarte en los aspectos del desarrollo que más te atraigan (programación de script, optimización gráfica, diseño de escenarios y personajes, etc.).

PASO 6 APRENDE DE LOS MEJORES

Finalmente, el soporte técnico ha de ser un aspecto fundamental a la hora de elegir una herramienta de desarrollo. El seguimiento de tutoriales puede allanarte el camino en disciplinas complejas. Por muy alto que sea tu ímpetu autodidacta, resulta mucho más eficiente dejarse guiar por lecciones que están a tu alcance o de experiencias que otros desarrolladores comparten. Aprovéchalo. Si tienes iniciativa y te has dedicido, tú puedes. A nosotros nos encantaría ver que uno de nuestros lectores ha conseguido la proeza de realizar un videojuego por modesto que sea, contarás con nuestro aopoyo y admiración. Háznoslo saber y tal vez, en un futuro, quieras hacernos llegar una copia para que la evaluemos en review... ¿Quién sabe? **S.T.M**



¿QUÉ PREGUNTAS DEBES HACERTE PARA CREAR UN VIDEOJUEGO?

¿Necesitarás financiación?
Empieza por algo modesto. Los sistemas de crowdfunding como Kickstarter casi hay que descartarlos, porque se requiere un nombre propio, un título o una saga conocida para atraer la atención del público.

¿Qué género seleccionar para el juego?
Podría ser un juego de rol online individual, un "sandbox" basado en espacios virtuales compartidos. Estrategia, acción, una aventura, plataformas, un juego de puzles.

¿En qué plataforma lanzar el juego?
Debes decidir si será compatible con PC, Mac, tablets y Smartphones. ¿Habrá una versión inicial para Windows con opciones a adaptaciones para iOS y Android? ¿Se podría jugar desde navegador?

¿Qué tecnología y herramientas de desarrollo elegir?
Explorar las opciones "engines" en kits completos con opciones para juego online y conversión a otros sistemas.

¿Qué temática elegir para el juego?
Podría ser un universo post-apocalíptico, fantasía medieval, un lejano futuro en el espacio... Carreras, deportes, un juego con escenarios abstractos de física, de preguntas y respuestas, de baile...

¿Cuál es el objetivo principal?
Todo videojuego ha de tener metas, un objetivo o un desafío. Hay que pensar en algún tipo de recompensa o progreso que te invite a seguir jugando.

¿Qué tipo de soporte requerirá el juego?
¿Soporte online para el usuario 24/7 mediante email y chat en vivo? ¿Ningún soporte en absoluto?

¿Qué tipo de mantenimiento y desarrollo será necesario?
Las actualizaciones, desarrollo de contenidos, foros... La cosa se puede complicar mucho cuanto más grande sea la pretensión de un videojuego.

¿Modelo de negocio para la explotación comercial del juego?
Lo más sencillo es colgar el juego en la red para su descarga mediante un sistema de pago de comercio online... Se puede recurrir a servicios de descarga digital, editoras... Es muy popular el modelo de juego free2play con ofertas de mejoras mediante microtransacciones. El cobro por suscripción también ofrece un montón de alternativas.

¿Qué modelo de distribución sería el más idóneo?
Se puede optar por una distribución digital mediante una plataforma propia o buscar acuerdos con servicios online de distribución digital como Steam, Google Play y App Store. Puedes meter el juego en un soporte físico y llevártelos a un mercadillo. Las posibilidades son tan diversas como variable el riesgo que implica cada una de ellas.

zona micromanía



¡Bienvenidos al espacio de los que compartimos Micromanía! Participad y planteadnos cuestiones sobre la revista y la actualidad.

Hemos estado muy atentos a vuestros comentarios y os aseguramos que tomamos todos ellos en consideración, especialmente las críticas y demandas sobre asuntos no resueltos. Hacemos lo que está en nuestra mano. Nos ha gustado y sorprendido la cantidad de sugerencias que nos habéis hecho y veréis que algunas tendrán una respuesta muy próxima en la revista.

Queréis más de algunas secciones mientras que algunos reportajes no se han interpretado como pretendíamos... ¡Nos esforzamos!

De vuelta a este mes, en la Comunidad, Esperamos que encontréis interesantes el contenido para cada género. Hay extras descargables, juegos indie y novedades sobre publicaciones, juegos y merchandising.

ÍNDICE DE COMUNIDADES

EL JUEGO DEL MES

DEAD SPACE 3



En la tercera entrega del famoso survival horror volvemos a enfundarnos el traje presurizado de Isaac Clarke para visitar el planeta helado Tau Volantis. Después volveremos al espacio profundo defendiéndonos de los necromorfos. Los conocemos ya, sí... Pero eso no impide que el juego consiga aterrorizarnos nuevamente, con astuta psicología y genialidad. ¡Malditos sean, señores de Visceral Games :-)! Lo han conseguido, y eso que lo tenían difícil, con «Aliens: Colonial Marines». El mes pasado nuestro juego favorito fue «DmC Devil May Cry» y también para todos los que habéis votado.

EN FACEBOOK



Me gusta · Comentar · Compartir



Alex Núñez López Me gusta mucho el diseño, mucho más que antes, sin duda, y lo mejor de todo es que tenga el borde para poner el nº de revista, año, juego... (...) Pero por el contrario, se introducen en el mundo que mas odio, la descarga digital. ¿Qué voy hacer con mi colección :S? Si no la veo no es coleccion ni es nada, malditas descargas digitales.
27 de enero a la(s) 14:54 ·



Álvaro García Afortunadamente no es en Steam, es en una plataforma con un DRM mucho más amistoso como FX Classics Store. La estoy empezando a leer y me gusta mucho el nuevo diseño.
25 de enero a la(s) 17:41 · 3



Pedro Miguel Rosique Meroño Que vuelva Ferhegon y la sección Maniacos del Calabozo. También estaría bien una sección de Retromanía (ampliada) o retrogames para recordar nuestro pasado, soy lector desde el nº1 de la primera época .
25 de enero a la(s) 19:09 a través del celular · 8



Micromanía: Queremos agradeceros todos vuestros comentarios, sugerencias y críticas. El sistema de descarga digital nos parece el más viable y también ofrece sus ventajas. El lanzamiento ha sido una locura desde nuestra nueva etapa en Blue Ocean, pero nos comprometemos a ofreceros un *feedback* más constante y directo en Facebook y más actualizaciones, también en Twitter. De nuevo muchísimas gracias a todos.

MICROENCUESTA

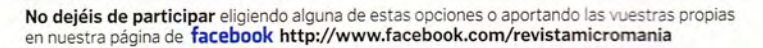
EL FUTURO DE LOS JUEGOS INDIE

La diversidad y volumen de títulos de desarrolladores independientes va en aumento. Ya ocupan un amplísimo espacio entre los servicios de descarga digital y comienzan a acumular sonados éxitos frente a los títulos de grandes editores. ¿Creéis que definirán una nueva era de los juegos en PC? ¿Deberían tener un seguimiento y tratamiento más profundo?

1. Sin duda, los juegos indie son un gran impulso en la innovación y ya están cambiando las tornas y el escenario de la industria. Si no son el futuro, serán de una gran influencia en todo caso. Se va acabar eso de las cuatro o cinco compañías que manejan el cotarro.
2. Los desarrollos independientes aportan una valiosa contribución a la creatividad y originalidad en la industria. Enriquecen el escenario, pero los Triple A de las grandes editoras seguirán siendo la referencias por aquellos que obtengan un gran éxito comercial.
3. Está bien que existan juegos indie para completar la oferta con juegos ocasionales, sencillos y sorprendentes. Pero nos conformaríamos con poco si no esperásemos mucho más de las grandes compañías. No pueden sustituirlos.



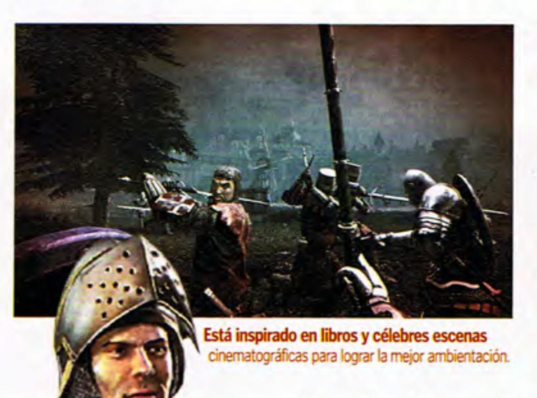
No dejéis de participar eligiendo alguna de estas opciones o aportando las vuestras propias en nuestra página de



» ACTUALIDAD » «CHIVALRY: MEDIEVAL WARFARE»

CONQUISTA LA EDAD MEDIA

Lo medieval se pone de moda en la literatura, las series de TV, el cine... Y ahora, vívelo en los juegos de acción en PC.



Está inspirado en libros y célebres escenas cinematográficas para lograr la mejor ambientación.



También puedes batirte con las armas en batallas multijugador online. Tu misión y posición táctica dependerá del bando que elijas.

La temática medieval ha estado muy presente en los géneros de estrategia y rol, con excelentes títulos. Sin embargo, se han visto pocos juegos medievales de acción en primera persona. Tal vez porque no es fácil reproducir el combate con espadas desde una perspectiva subjetiva de un modo jugable. Paradox ha sido de las pocas valientes en llevarlo a cabo en la serie «Mount & Blade» y, más recientemente, con «War of the Roses». Pero el éxito de lo medieval en la literatura y la televisión con "Juego de Tronos" o "Camelot" ha motivado a algunos estudios probar suerte y asumir el desafío de un juego de acción.

¡A las armas!

Entre algunos otros intentos, los estudios independientes Tom Banner han conseguido reproducir brillantemente batallas medievales de acción en «Chivalry: Medieval Warfare». Reconocen que escenas de películas como "Braveheart", "300" o "Gladiator" han inspirado el diseño de la acción. Así en el juego recrean campo de batalla medieval realista. Combatirás en escaramuzas, emboscadas, asedios a castillos... Cuentas con una extensa panoplia de 60 armas, entre espadas lanas, hachas, arcos y armas de asedio como catapultas. Puedes emplear unas u otras, dependiendo la clase de personaje que elijas: arquero, guerrero, caballero o tropa.

Un «Battlefield» medieval

Aunque puedes jugar en modo individual –a modo de entrenamiento–, el juego está enfocado a partidas multijugador online de hasta 32 jugadores. Aquí, dos ejércitos se enfrentan en una serie de misiones cuyos objetivos varían en función del bando en el que te alistes. Es posible elegir entre seis mapas: dos grandes ciudades, una arena de combate, un campo de batalla, unas ruinas y un bosque.

No existe una demo que probar, pero si quieres dejar a un lado la acción con las ametralladoras y las granadas «Chivalry» es una alternativa que podemos recomendarte. Está disponible para descarga digital en GameStop, Steam y Gamersgate por 17,99 €. Tienes más detalles en: **www.chivalrythegame.com**

MODS EN DESCARGA

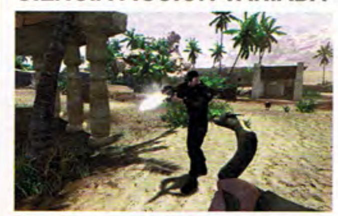
AYUDA A LA RESISTENCIA



«Triage» es una expansión para «Half-Life 2: Episodio 2» que narra los sucesos que tuvieron lugar poco después de que Gordon Freeman desapareciese por una avería del teletransportador de Nova Prospekt. El protagonista es Matthew, un ciudadano normal y corriente que es reclutado por la resistencia después de perder a su familia. El mod incluye nuevas armas, mejoras de IA y una historia sugerente que se integra dentro del argumento de la saga.

» **www.moddb.com/mods/triage**

CIENCIA FICCIÓN VARIADA



Si quieres participar en combates multijugador ambientados en diferentes planetas, échale un vistazo a «StarCry Wars» para «Crysis Wars», un mod que cuenta con multitud de referencias a películas y series de ciencia ficción, sobre todo del universo Stargate, pero también de muchos otros. Incluye seis mapas, más de 20 armas y vehículos originales de «Crysis» y de los universos que reproduce. El nivel de calidad técnica es muy alto en este mod.

» **www.media-pixel.net/**

«CRYSIS 2» CON TRUCO



El mod «Maxxx411» para «Crysis 2» permite realizar cambios significativos en el juego original. Según su autor, así resulta mucho más divertido. Entre cosas, cambia la potencia de las armas, aumenta la capacidad de munición, modifica las armas de los enemigos para igualarlas a las tuyas e incrementa el rendimiento del nanotraje, para que puedas saltar más, correr más rápido y golpear con más fuerza.

» **http://www.moddb.com/mods/maxxx411**

¡EXTRAS!

TU PROPIA ARMA DE GRAVEDAD

» MERCHANDISING » ARMA DE «HALF LIFE»

¿Has deseado tener alguna vez el arma de gravedad que utiliza Gordon Freeman en la saga «Half-Life»? Pues ahora tienes la oportunidad de conseguir una réplica exacta de casi medio metro de longitud, con varias luces LED, dos gatillos y cuatro sonidos únicos. La venta oficial dará comienzo en abril de este año, pero ya es posible reservarlo en varias tiendas a un precio de 110 €. Eso sí, no te garantizamos que funcione igual que en el juego, ;-).

Lo encontrarás en: necaonline.com

SECRETOS DE ASSASSIN'S CREED

» MERCHANDISING » LIBRO «ASSASSIN´S CREED III»

Si quieres descubrir los entresijos que se esconden en el diseño y el desarrollo del espectacular «Assassin's Creed III» no te puedes perder el libro oficial de ilustraciones en el que puedes encontrar los dibujos y las litografías más importantes del juego comentados por sus creadores. Aunque, eso sí, tendrás que dominar el lenguaje de Shakespeare para poder leerlo.

Los encontrarás en: shop.ubi.com

ACTUALIDAD » EXPANSIÓN «MOVIDA EN LA FACULTAD» PARA «LOS SIMS 3»

¡LOS SIMS SE VAN DE MOVIDA EN LA FACULTAD!

Ir a la universidad es invertir en tu futuro... Si es que te queda tiempo para estudiar entre tanta juerga, claro.

El próximo 5 de marzo sale a la venta la expansión «Movida en la Facultad» para «Los Sims 3». Gracias a ella nuestros sims podrán experimentar una de las etapas más fascinantes de la vida: ir a la universidad. Pero la universidad a lo grande, es decir, como en las pelis, con sus laboratorios de ciencia ficción equipados a la última y sus apoteósicas fiestas de hermandad.

No todo es estudiar

La vida universitaria se divide básicamente en tres actividades: estudiar, hacer el gamberro y pasarlo bien. Correlativamente, hay tres grandes grupos sociales que se definen por destacar en cada una de ellas: los empollones, los rebeldes y los deportistas. Tú decides en qué grupo quieres alinearte. Asistir a las sesiones de estudio de los empollones te facilitará la obtención de un título universitario con el que podrás aspirar a trabajos mejor remunerados. Expresar tu rebeldía juvenil te ayudará a desarrollar tus aptitudes artísticas, y también tiene ventajas prácticas como copiar en los exámenes. Y, por último, estar en el grupo de los guapos y asistir a las fiestas de total despiporre aumentará tu popularidad.



Cuidado con perder el tiempo haciendo el vago. Recuerda que has ido a estudiar y un título te abre puertas.



Una sesión de estudio al aire libre puede terminar en una noche salvaje de borrachera. La vida universitaria es impredecible y está repleta de tentaciones.

Explora el campus

La universidad es pequeña ciudad dotada de todas las infraestructuras: biblioteca, sala de conferencias, hamburguesería, discoteca y las casas de las hermandades. En cada lugar hay actividades diferentes para hacer. Por ejemplo, si estudias Comunicación Audiovisual podrás hacer un programa de radio en la emisoria de la universidad, y si estudias Ciencias en el laboratorio podrás realizar un montón de experimentos alocados con el toque de humor característico de «Los Sims». El precio de esta expansión es de 40,95 € en Origin. Más detalles en: **thesims.com/es_ES/**

¡SIGUE JUGANDO!

CLAN OTOMO PARA «SHOGUN 2»



Una nueva facción se suma a la lucha en «Shogun 2» gracias al DLC «Otomo Clan Pack». Como su nombre indica, se trata del clan Otomo, fiel aliado de los portugueses, de quienes recibe importantes sumas de dinero y, sobre todo, poderosas armas de fuego. Así, se introducen cinco nuevas unidades: la de los tercios portugueses, y cuatro del clan Otomo, que son la caballería con trabuco, ashigaru con mosquete, samurái con mosquete y kobaya con mosquete. Lo encontrarás en Steam por 3,99 €:
» **store.steampowered.com/app/223180**

MODS PARA «COMPANY OF HEROES»



Estamos deseando echarle el guante a «Company of Heroes 2». Para ir abriendo boca te proponemos dos mods para «Company of Heroes». Por un lado, «Eastern Front», que permite jugar con el ejército soviético, justamente uno de los grandes atractivos de «Company of Heroes 2». Y, por otro, el mod Blitzkrieg, que añade un montón de unidades nuevas y además mejora casi todos los aspectos técnicos, desde la calidad de las texturas hasta los efectos de sonido.
» **www.moddb.com/mods/coheastern-front y www.moddb.com/mods/blitzkrieg**

¡EXTRAS!

«DUNE II» PARA NAVEGADOR

» DESCARGAS » «DUNE II»

El juego que estableció los cánones de la estrategia en tiempo real fue «Dune II», de Westwood Studios, allá por 1992. Es el origen de la fórmula magistral: tres facciones diferentes, recolección de recursos y árbol tecnológico. Ahora puedes redescubrir este clásico jugándolo directamente desde tu navegador.



Lo encontrarás en: www.play-dune.com

CONQUISTA JAPÓN CON «SENJI»

» COMPRAS » JUEGO DE MESA «SENJI»

Para conquistar el Japón feudal en tu PC, nada mejor que el genial «Shogun 2». Y para hacer lo mismo sobre un tablero, existe «Senji». Se desarrolla en un mapa de Japón dividido en provincias. Participan entre 3 y 6 jugadores, cada uno en representación de un daimyo que tiene por objetivo conducir a su clan al shogunato. Los turnos se dividen en cuatro fases que corresponden a las cuatro estaciones del año: en invierno se puja por las cartas del mazo, en primavera se realizan acciones diplomáticas como comerciar o intercambair rehenes, en verano se dan órdenes de movimiento, producción y reclutamiento de tropas, y en otoño se cumplen las promesas diplomáticas. Cuesta unos 25-30 €.

Búscalo en: www.muevecubos.com

ACTUALIDAD » FLIGHT SIMULATOR X » «COMBAT PILOT»

COMBAT PILOT SERIES DESPEGA

La compañía Mad Catz te invita a probar gratuitamente en multijugador el MMO de simulación «Combat Pilot».



Este entorno de simulación online cuenta con packs de los cazas F-14, Harrier II, A-10. Un próximo pack con el F-18 está ya en desarrollo.

El entorno de simulación Combat Pilot Series está en marcha y ya puedes probarlo si te registras en el programa de reclutamiento para nuevos pilotos. Está diseñado para que los aficionados accedan al juego y puedan probarlo y acceder al entrenamiento básico. Como pronto veremos, entrenamiento de vuelo puede ser gratificante y desafiante antes de embarcarte en un portaaviones.

Estrénate cadete

Los cadetes recién registrados tendrán acceso completo a la comunidad de «Combat Pilot Series» podrán acceder al curso con el entrenador CP-T-6B diseñado por los estudios A2A, dos bases aéreas mejoradas, (Whiting Field y NAS Pensacola) así como al juego online sin límites.



Si tienes «Flight Simulator X» puedes probar «Combat Pilot» y acceder al programa de entrenamiento.

¡Es toda una oportunidad! Recordemos que «Combat Pilot», en su versión estándar, cuesta 49,99 $. En todo caso, aunque es un módulo independiente requiere tener instalado «Flight Simulator X» de Microsoft incluso para la probarlo.
Detalles en: **combatpilotseries.com**

REPOSTAJE EN VUELO

DCS WORLD Y EL EJÉRCITO DEL AIRE



El entorno de simulación «DCS: World» de Eagle Dynamics ha sido actualizado a la versión 1.2.2. Mientras tanto, Pablo Fernández Bobadilla avanza en el desarrollo su mod con los cazas del Ejército del Aire... ¡Qué buena pinta!
» **www.facebook.com (Ejército del Aire: Dcs World)**

«RISE OF FLIGHT» MUY MEJORADO

Con la versión 1.029 (b) el juego introduce el Canal de la Mancha junto a notables mejoras en físicas, gráficos y los nuevos hidroaviones. 777 Studios desarrolla un nuevo «IL2 Sturmovik» pero seguirá ampliando «Rise of Flight».
» **riseofflight.com**

AVENTURA

ACTUALIDAD » «THE LONGEST JOURNEY»

EL VIAJE LLEGA A SU FIN

Seis años después de su anuncio, la continuación del clásico «Dreamfall» ya es una realidad.

Pocas veces el título de un juego ha sido tan premonitorio. En 2007, Funcom anunció la continuación de «Dreamfall: The Longest Journey», una de las mejores aventuras de aquel año. Este "largo viaje" se ha extendido más de un lustro hasta que al fin, en 2013, la compañía noruega ha anunciado «Dreamfall Chapters». Una aventura futurista que nos habla de mundos paralelos con ambientaciones cyberpunk y fantasía. Zoe Castillo volverá a ser la protagonista.



El final de «The Longest Journey» ha sufrido todo tipo de odiseas, pero está a punto de llegar a buen puerto.

El apoyo de los fans

Aunque parte del juego ya está financiado, gracias a la aportación del Instituto de Cine noruego, Funcom y su nueva filial Red Thread Games aún necesitan 850.000 dólares, que esperan recaudar a través de los fans por medio de KickStarter. A falta de un mes para concluir el plazo ya habían conseguido el 80% de la financiación necesaria. Las recompensas por donaciones van desde la obtención del juego gratis a la novela gráfica, el mapa detallado, caja de coleccionista, y otras sorpresas. Si te animas, lo tienes fácil.
Crowsfunding: **www.kickstarter.com/projects/redthread/dreamfall-chapters-the-longest-journey**



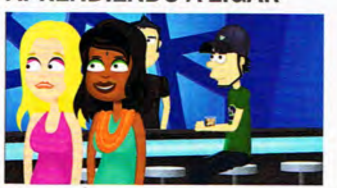
EN LA RED

¿JUEGO O ARTE?



«Kairo» es una aventura descargable muy premiada en diferentes festivales indie. Una experiencia audiovisual que te propone explorar un misterioso edificio. ¿Podrás desvelar todos sus secretos? ¡Prueba la demo!
» **kairo.lockeddoorpuzzle.com**

APRENDIENDO A LIGAR



¿No se te dan bien las chicas? ¡Tranquilo, no estás solo! «Tickets to Love» es una aventura gratuita que te propone ayudar al joven Shawn en su eterna búsquedas de chicas. ¡Buena suerte!
» **www.kongregate.com/games/esthetix/tickets-4love**

ACTUALIDAD » DESCARGAS » «SACRED CITADEL»

PREPÁRATE PARA LA ACCIÓN EN SACRED

El hack'n Slash de Deep Silver, «Sacred Citadel», será el prólogo de su próximo «Sacred 3».



Sacred Citadel ofrecerá acción hack'n slash con toques de rol, en un plataformas 2D de ilustraciones y sroll lateral.

En este 2013, «Sacred 3» va a ser uno de los grandes, -y pocos- juegos de Rol que vamos a podremos disfrturar. Pero Deep Silver no planea su lanzamiento hasta finales de año... Y, ¿hasta entonces, qué?

Bueno, también Deep Silver nos prepara un fenomenal aperitivo con «Sacred Citadel». Este título ha adoptado la forma de un hack'n slash de scroll horizontal en 2D. Combinará acción y rol contemplando partidas cooperativas para tres jugadores. Y además, su historia servirá de prólogo para los acontecimientos de «Sacred 3».

Guerrero, chamán o explorador

Tres personajes unirán sus fuerzas para combatir el mal que amenaza con esclavizar el antaño pacífico mundo de Ancaria. El imperio de Zane Ashen ha creado un ejército orcos mutados que atacan a los Serafín sagrados, a quienes debía proteger... En medio de este cisco, si te propones ayudar a los Serafín tienes que elegir un personaje de entre tres clases. En «Sacred Citadel» puedes adoptar el papel de un guerrero Safiri, un explorador de Ancaria y el chamán Khukuri. Cada uno de ellos posee distintas habilidades y pueden personalizarse con artículos y nuevos poderes. Todos los personajes pueden portar armas intercambiables a dos manos, usar ataques de combo y realizar saltos dobles. Aquí, tienes casi toda la componente de Rol que ofrece el juego. También puedes usar monturas, máquinas de guerra y gastar las monedas que hyas ganado en las ciudades de «Sacred Citadel».

El cóctel resultante ofrecerá diversión fluida a lo que hay que sumar unos espectaculares gráficos, estilo "cartoon" que le van de fábula. A todo ello hay que sumar un interesante multijugador cooperativo para tres jugadores. Su fecha no está confirmada, pero tienes más detalles en **www.sacred-world.com**



Podrás jugar «Sacred Citadel» individualmente, pero el juego ha sido diseñado pensando en el modo cooperativo, evocando los mano a mano en las recreativas como en «Double Dragon».

ESPECIALES DE ROL



THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION



Antes de la próxima entrega de «The Witcher», no pierdas ocasión de hacerte con la edición mejorada de «The Witcher 2». En descarga digital está por solo 19,99 €, tanto en GoG como en Steam. Incluye material gráfico, una guía, libro de arte, banda sonora, vídeos del "making of" un comic de 50 páginas...

» **www.gog.com/gamecard/the_witcher_2**

«DRAGON AGE: ORIGINS ULTIMATE EDITION»



También es un buen momento para hacerte con una de las ediciones de «Dragon Age» antes de la llegada de la tercera entrega. Puedes jugar la edición definivitva de la primera entrega, (con todos los extras) por 15,50 €. «Dragon Age II» está también disponible por 9,95 €. Puedes conseguir ambos juegos mediante descarga digital en la tienda online de Origin. Si en su día te perdiste esta serie de Rol, no lo dudes.

» **store.origin.com**

NEVERWINTER NIGHTS 2: COMPLETE



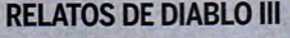
Mientras la beta del juego online basado en el universo de Neverwinter está ya en marcha, puedes jugar el «Neverwinter Nights 2» al completo por 19,99 $. Esto incluye el juego original y sus tres expansiones. «Neverwinter Nights 2» te permite crear tus propias quest de Dungeons & Dragons con un editor, y ofrece centenares de horas de juego.

» **www.gog.com/gamecard/neverwinter_nights_2_complete**



¡EXTRAS!

LA NORMANDY SR1 DE MASS EFFECT



» COMPRAS » MERCHANDISING DE «MASS EFFECT»

Los coleccionistas más febriles tienen la réplica de la Normandy SSV o el caza tridente. ¿Pero qué hay de la primera Normandy? Muchos fans consideran que es la mejor nave de toda la saga y ahora Bioware ofrece dos réplicas de unos 16,5 cm con dos acabados, pintura (35€) y metal (50€). Estarán disponibles hacia julio de 2013 aquí: **biowarestore.com**

RELATOS DE DIABLO III

» COMPRAS » NOVELA DE «DIABLO III»

Panini Comics ofrece otro libro, esta vez de relatos cortos, ambientados en el universo de «Diablo». Podrás vivir las aventuras de sus heróicos protagonistas enfrenados a monstruos, horrores, desafíos y peligros. Cuenta con 240 páginas. Estará disponibles en marzo por 12,95€ en el apartado "Mas Productos / Colecciones" de la página web: **www.paninicomics.es**



ACTUALIDAD «TONY HAWK'S PRO SKATER: REVERT PACK»

LEYENDAS SOBRE EL SKATE

Los amantes del Skate ya pueden disfrutar del primer DLC para la versión de PC d «Tony Hawk's Pro Skater HD».

Activision añade nuevas características a la última entrega de la saga Tony Hawk's. Todo un acontecimiento para los amantes de esta saga tan particular. Bajo el título Revert Pack, este DLC consta de tres niveles procedentes de una entrega anterior de la saga, «Tony Hawk's Pro Skater 3». Concretamente se trata de un aeropuerto, una área de Los Ángeles y una pista en Canadá. Además, se han añadido dos leyendas vivientes del skateboarding que aún dan mucho que hablar, Steve Caballero y Geoff Rowley, y se ha agregado un sistema de reversión que permite mantener los combos activados por más tiempo, mejorando así la espectacularidad de los movimientos.

Pero la cosa no se queda ahí porque, para deleite de los amantes del heavy metal, también se han incluido como personajes jugadores a James Hetfield y Robert Trujillo, vocalista y bajista, respectivamente, del famoso grupo Metallica, y grandes aficionados a este deporte.

Desde luego, una buena oportunidad para controlar a algunas de las estrellas más importantes del mundo del monopatín. El precio del DLc es de 5 €. Está disponible en la red Steam de Valve: **store.steampowered.com**



Tony Hawk comparte protagonismo con Steve Caballero y Geoff Rowley dos skaters muy conocidos en el mundillo, con los que realizar toda clase de temeridades y equilibrios con una tabla de skate en entornos urbanos.

MODS EN DESCARGA

ACTUALIZA TUS PARTIDOS



Ya está disponible un nuevo archivo Roster que actualiza la información de los jugadores de «NBA 2K13» con los sucesos reales de la competición auténtica, (fichajes, lesiones, All-Star).

www.nba2k.org (Official Roster Update)

NUEVAS CELEBRACIONES



Si ya estás cansado de oír los mismos comentarios en «PES 2013» existe un parche con el que añadir comentarios captados de las retransmisiones de la cadena Cope.

www.pesoccerworld.com (Musica-790)

VELOCIDAD

ACTUALIDAD DESCARGAS «EURO TRUCK SIMULATOR 2»

¡RECORRE EL CORAZÓN DE EUROPA EN RUTA!

La creación de mods añade un montón de extras para «Euro Truck Simulator 2».

«Euro Truck Simulator 2» cuenta con modelos DAF, Iveco, MAN, Mercedes Bez, Renault, Scania y Volvo... Pero ETS2Mod Team muchas variantes, interiores, skins, trailers y mods de mejora.

Disponible en Origin (29,95 €) desde mayo de 2012 y recién lanzado en Steam, «Euro Truck Simulator 2» es el juego de conducción de camiones más amplio y realista del momento. Ofrece rutas por más de 60 ciudades europeas que recorren Inglaterra, Bélgica, Italia, los Países Bajos, Alemania y Francia entre otros. No cuenta con un mapa de carreteras españolas, pero la comunidad de entusiastas ha desarrollado un compendio de mods que han ampliado el juego con notables mejoras y localizaciones.



Un poco más real

En el portal de ETS2Mod Team puedes encontrar numerosas opciones de personalización, mejoras técnicas, carrocerías e infinidad de detalles. Así puedes instalar desde matrículas españolas hasta marcas comerciales de nuestro país para la caja de tu camión. El juego cuenta con diversas opciones de personalización y una docena de camiones bajo licencia.

EN LA RED

LEXUS IS F EN «SIMRACEWAY»

El juego de carreras online gratuito SimRaceWay ofrece los modelos del Mitsubishi Lancer Evolution X, Mid Ohio, Infineon Raceway y Zandvoort. Pero también ofrece nuevos modelos de coches reales por transacciones diversas. El último añadido es el Lexus IS F que cuesta 0,61 $.



Lo tienes en: simraceway.com

MOD DE LA F1 EN 2013 PARA «RFACTOR 2»

Ferrari, Mclaren, Lotus y casi todas las escuderías de F1 han presentado ya sus nuevos monoplazas y el equipo de modders F1Ligue ya está trabajando en el mod para RFactor que reproducirá la temporada 2013 de Formula 1. El lanzamiento del mod está previsto para marzo, a tiempo para el arranque de la temporada 2013 de F1 y no será el único para Rfactor 2.

http://www.f1ligue.fr/



ROL ONLINE » BLIZZARD » ACTUALIZACIÓN 5.2 DE «WORLD OF WARCRAFT»

ACTUALIZACIÓN 5.2 DE «WORLD OF WARCRAFT»

Embárcate hacia La Isla del Rey del Trueno para descubrir las nuevas misiones diarias.

Cuando leas estas líneas es probable que la actualización 5.2 de «World of Warcraft» haya dado el salto ya del Reino Público de Pruebas a todos los servidores. Como es habitual en las actualizaciones, ésta trae un poco de todo. Lo más destacado es la nueva zona de aventuras diarias en La Isla del Rey del Trueno, donde el objetivo final es conquistar el bastión de la isla del emperador Lei Shen. El asalto está dividido en dos facciones: la Ofensiva del Kirin y el Embate de los Atracasol, y consiste en misiones tanto PvE como PvP. El premio por conquistar la isla es el acceso a la Forja de Relámpagos, un yunque especial en el que se pueden forjar armas clásicas y otras nuevas especiales para la nueva raid.

Una docena de jefes finales

Por su parte, la nueva raid nos enfrenta sucesivamente a 12 jefes, culminando en el enfrentamiento contra el Rey del Trueno, o bien 13 si la acometemos en modo heróico. En cualquier caso, los Shadopan nos ayudarán en la lucha. Y, por último, en lo que al contenido jugable se refiere, hay una nueva misión legendaria cuyo premio es el encantamiento para la cabeza, La Corona de los Cielos. Respecto a las novedades de menor envergadura, se introduce la posibilidad de comprar las granjas del Rancho Cantosol, que pasan a servir como puntos de descanso, y se han añadido unas monturas de dinosaurio, obtenibles como premios, que tienen un aspecto brutal. Tienes más información en: **eu.battle.net/wow/es**

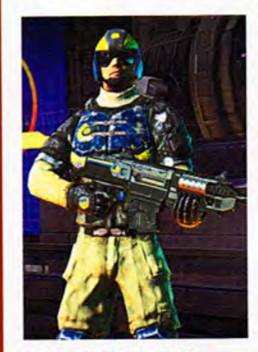


El temible Rey del Trueno se encuentra bien protegido. Para llegar hasta él tendrás que superar una raid muy larga en la que te encontrarás a doce duros jefes.



Las nuevas monturas de dinosaurio son espectaculares. Los cazadores de bestias podrán incluso domar a un triceratops.

EL PERSONAJE



HATTORIHANZO

Me encontrarás en el servidor Ceres de «PlanetSide 2». Lucho como soldado de asalto ligero para el Nuevo Conglomerado. Si eres de los míos, encontrarás en mí un aliado leal. De lo contrario, puedo ser tu peor pesadilla.

Actualmente estoy combatiendo en la región sur del continente Indar para arrebatársela a la República Terran. En cuanto la Soberanía Vanu deje de entrometerse en nuestro planes, lanzaremos la ofensiva final.

Mi estilo se basa en la movilidad más que en la potencia del armamento. Por eso suelo ir equipado con un jumpjet Icarus y con un arma de alta cadencia de disparo, como por ejemplo el rifle AF-80 Apocalypse, que compense la falta de puntería ocasionada por la velocidad a la que me muevo.

En cuanto a los vehículos, también me decanto por la rapidez. Por aire mi favorito es el Reaver, y por tierra prefiero el Flash. Son vehículos baratos y con poco blindaje que no valen para aguantar la línea, pero a mí me sirven para lo que yo quiero: plantarme tras las líneas enemigas cuanto antes.

¡SIGUE JUGANDO!

LUCHA CONTRA LOS CLANES HUTT

DESCARGAS » EXPANSIÓN PARA «STAR WARS: THE OLD REPUBLIC»

EA y Bioware han anunciado que esta primavera saldrá a la venta la primera expansión digital para «Star Wars: The Old Republic». Su nombre será «Rise of the Hutt Clan», y nos propondrá luchar en el planeta Makeb para liberarlo del sindicato mafioso de los clanes Hutt. Esas nuevas aventuras, que costarán 10 € para los suscriptores y 20 para el resto, nos permitirán alcanzar el nuevo nivel máximo, que subirá del 50 actual a 55.



Más información en: www.swtor.com/rothc

MÁS F2P Y ACTUALIZACIÓN DE «AGE OF CONAN»

ACTUALIDAD/DESCARGAS » VENTAJAS EN «AGE OF CONAN»

«Age of Conan» estrena novedades por partida doble. Por un lado, ante la feroz competencia en el sector de los free2play, Funcom ha decidido que los usuarios gratuitos puedan crear personajes de todas las clases y disfrutar de todas las mazmorras de nivel inferior a 80. Por el otro, se ha lanzado la primera parte de la actualización «The Secrets of Dragon's Spine», que nos traslada a los desiertos cercanos a Pteion.



Más información en: www.ageofconan.com/news/dragons_spine_now_live

Tu tablet y tú... ¡los reyes de la fiesta!

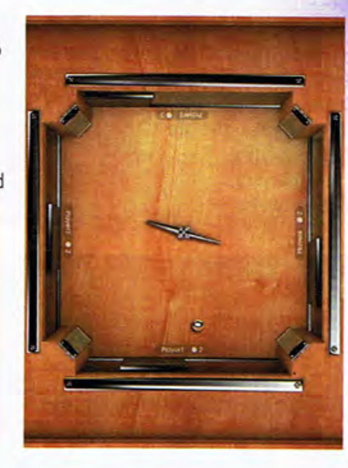
Te pones 100 MB de ancho de banda, el mejor router... y tus colegas se ponen a jugar con tu iPad...

De entre todas las características de tablets y smartphones queremos llamar vuestra atención sobre una que muchas veces es pasada por alto: las pantallas multitáctiles. Tras este término se esconden las pantallas que capaces de distinguir múltiples pulsaciones simultáneas y reaccionar ante cada una de ellas de forma independiente. ¿Que por qué nos interesa eso? Porque permite la creación de juegos en los que pueden participar varias personas a la vez en sobre un mismo dispositivo. Combina esta posibilidad con la imaginación de los desarrolladores y lo que obtienes son algunos de los "party games" más divertidos que ha dado la industria. La próxima vez que tengas cinco minutos libres y estés con dos o tres amigos, saca tu iPad, lanza uno de estos juegos y prepárate a divertirte.

MULTIPONK iOS 

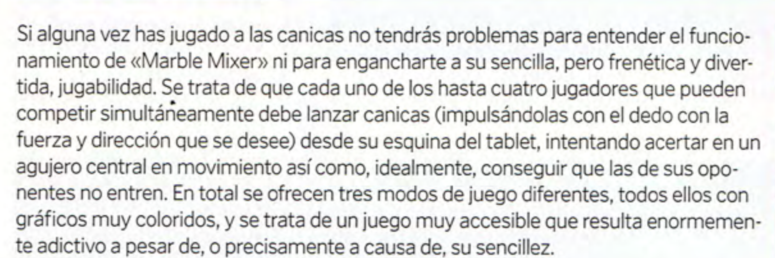
Este juego es un ejemplo perfecto de como una idea antigua (de principios de los 70, nada menos) puede reciclarse en un concepto innovador y entretenido gracias a la tecnología adecuada. Coge el concepto del «Pong» original (ya sabéis, hacer rebotar bolas con una "raya" para intentar colarlas en la portería del oponente), añádele un acabado gráfico a la altura de los tiempos que corren, un montón de "power-ups" de todo tipo y, sobre todo, la posibilidad de que participen hasta cuatro jugadores simultáneamente cada uno en un lateral del tablet, y el resultado es un juego tan sencillo como divertido al que cualquier persona, de cualquier edad, puede estar jugando en cuestión de segundos.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** IOS (universal), Android
- **PVP:** 2,49 € / 0,99 €
- **Tamaño:** 49,7 MB / 27 GB
- **Género:** Arcade
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Fingerlab
- **Web:** *www.Fingerlab.net*





MARBLE MIXER iOS



Si alguna vez has jugado a las canicas no tendrás problemas para entender el funcionamiento de «Marble Mixer» ni para engancharte a su sencilla, pero frenética y divertida, jugabilidad. Se trata de que cada uno de los hasta cuatro jugadores que pueden competir simultáneamente debe lanzar canicas (impulsándolas con el dedo con la fuerza y dirección que se desee) desde su esquina del tablet, intentando acertar en un agujero central en movimiento así como, idealmente, conseguir que las de sus oponentes no entren. En total se ofrecen tres modos de juego diferentes, todos ellos con gráficos muy coloridos, y se trata de un juego muy accesible que resulta enormemente adictivo a pesar de, o precisamente a causa de, su sencillez.



FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** IOS (iPad/iPhone) /Android
- **PVP:** 1,79 € / 0,89 € / 0,75 €
- **Tamaño:** 55,5 MB / 87,2 MB / 16 MB
- **Género:** Arcade
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** RealNetworks
- **Web:** *www.gamehouse.com*

SÓLO NECESITAS UN AMIGO



Los juegos que te traemos en estas dos páginas son los más sencillos y accesibles que te puedes encontrar para tu dispositivo, juegos que puedes enseñar a casi cualquier persona en casi cualquier momento, pero por supuesto la lista de juegos para varias personas sobre un mismo iPad no se acaba aquí, ni muchísimo menos. De hecho, los "party games" como estos son minoría y es que la mayor parte de este tipo de juegos, en un porcentaje muy elevado, son conversiones de juegos de mesa, sobre todo de los clásicos (ajedrez, damas...), pero también de juegos de tablero modernos.

La conversión de juegos de tablero en "apps" de tablet es un fenómeno en plena expansión que merece (y seguramente lo tendrá) un artículo específico dedicado a ellos, pero si te interesa el tema y eres impaciente no dejes de probar títulos como «Carcassonne», «Small World» o «Ticket to Ride», te aseguramos que no los vas a encontrar mucho mejores.



Guerra de barcos en tu smartphone

La compañía Paradox, célebre por juegos de estrategia tan excelentes como «Hearts of Iron» o «Europa Universalis», ha anunciado «Leviathan: Warships», que aparecerá a lo largo de este año en versiones de PC, Mac, IOS y Android. Se trata de un juego de combates navales con un potente modo multijugador.



«Might & Magic» arrasa en la App Store

En apenas dos días después de su aparición, «Might & Magic Clash of Heroes» se ha convertido en el juego de rol número uno en las listas de 25 países. Con la misma combinación de estrategia, combate y puzles de la serie, pero con un acabado adaptado a los dispositivos portátiles, es un juego que los fans esperaban.



Vive la magia

El divertido juego de acción y rol, «Magicka», llegará en pocos meses a dispositivos IOS y Android en una entrega que se llamará «Magicka: Wizards of the Square Tablet». Aunque la jugabilidad será muy similar a la del original, el juego cambiará de aspecto y adoptará unos gráficos 2D, casi de cómic.



Los Simpson se pasan a Android

Después de arrasar durante meses en las listas de la App Store, el popular juego de construcción y recolección, «Los Simpson: Tapped Out» («Los Simpson: Springfield», en su versión iOS) acaba de hacer su aparición en la tienda Google Play. Se trata de un juego "freemium" que te permite construir desde cero la ciudad de Springfield y poblarla.

KING OF OPERA iOS

Este juego te pone en la piel de un gordo tenor de ópera. Al comenzar a jugar todos los tenores deambulan por un escenario redondo por el que se mueve un haz de luz. En el momento que un jugador consigue entrar en el círculo de luz, éste permanece centrado sobre él, acumulando tiempo y puntos, hasta que otro jugador carga sobre él y lo empuja de un barrigazo, tirándolo fuera. El sistema de control consiste en un "botón" que al pulsar hace correr al personaje en la dirección que esté mirando. Al levantar el dedo del botón, el personaje gira sobre sí mismo, lo que permite elegir la dirección.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** IOS (Universal)
- **PVP:** 1,79 €
- **Tamaño:** 36,8 MB
- **Género:** Arcade
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Tuokio Inc
- **Web:** *www.tuokio.com*



FINGLE iOS

Si buscas una forma de romper el hielo con ese/a compañero/a de clase que está como un queso no vas a encontrar una más original ni más divertida que proponerle una partida de «Fingle». Y es que nos encontramos ante un juego cooperativo para dos jugadores en el que cada uno de ellos debe arrastrar hasta cinco símbolos por la pantalla (cada uno con un dedo) para colocarlos sobre otros tantos destinos que, para complicar las cosas, están en continuo movimiento. Dicho en otras palabras, se trata de una versión para dedos del tradicional "Twister" ("Enredos", si ya tienes unos añitos).

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** IOS (iPad)
- **PVP:** 1,79 €
- **Tamaño:** 39,8 MB
- **Género:** Arcade
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Compañía:** GameOven Studios
- **Web:** *fingleforipad.com*



«Black & White 2» era uno de los grandes proyectos de Lionhead y el mismo Peter Molyneux nos contaba sus planes para este juego, y para «Fable» y «Project Ego».

Hace 10 años

Id Software nos desvelaba los secretos del sobrecogedor «Doom III»

Un recién llegado como tú no podía imaginarse el horror que iba a tener lugar en las instalaciones de la Union Aerospace Corporation, en Marte. «Doom III» daba miedo incluso antes de que se abrieran las puertas del infierno... Y después, pánico. En esos oscuros y angostos corredores donde acechaban demonios, arácnidos de cabeza humana y caballeros del Infierno, no era posible huir, había que luchar.

¡Así lo recordamos! El privilegio de ver y probar qué íbamos a encontrarnos en «Doom III» fue un momento muy emocionante. Quisimos transmitiros aquella sensación, tal cual la vivimos en un reportaje. Seguro que no lo logramos del todo, pero al menos pudimos detallaros los entresijos y desafíos en la creación de «Doom III» y los objetivos que perseguía id Software. Su tecnología era tan avanzada que la reciente edición «Doom III: BFG», con algunos retoques, sigue teniendo un aspecto impresionante.

Pretorianos y Torneo Unreal

De vuelta al planeta Tierra, aquellos días pudimos ofreceros un reportaje de «Praetorians», el juego de estrategia de Pyro que apuntaba a ser de lo mejor de 2003. En review, analizábamos el nuevo «FIFA» de la temporada y el divertidísimo «Unreal Tournament 2003», con la mejor acción multijugador del momento. Un vistazo a los proyectos de Lionhead Studios y las soluciones de «Mafia» y «The Thing» completaban aquel número.

UNA EXHIBICIÓN DE TECNOLOGÍA

A primera vista, ya era evidente que el esperadísimo «Doom III» de id Software, con John Carmack a la cabeza, habían conseguido dar con la fórmula de un juego de acción realmente terrorífico, sólo al alcance de su soberbia tecnología. ¡El impacto visual era inédito, con una calidad técnica que aún es competitiva! Hasta su llegada, meses después, todas las miradas estaban puestas en él.

MICROMANÍA 94, TERCERA ÉPOCA

Aparte de «Doom III», también dedicamos mucha atención a los proyectos de Lionhead y Pyro Studios en sendos reportajes. Avanzamos detalles sobre «Pro Race Driver» e «Iron Storm» y completamos la revista con soluciones a los juegos «Mafia», «The Thing» y «Neverwinter Nights».

TODOS LOS JUEGOS • LA INFORMACIÓN MÁS PRÁCTICA Y ACTUAL • LOS MEJORES ANÁLISIS
LA REVISTA PARA EL JUGADOR MÁS EXIGENTE
Micromanía
SÓLO PARA ADICTOS AL PC
¡¡EXCLUSIVA MUNDIAL!! ¡¡TE LO CONTAMOS TODO!!
DOOM III ¡¡Brutal!!
¡¡LA NUEVA ESTRATEGIA DE PYRO!!
PRAETORIANS
Así nace un imperio
¡¡EXCLUSIVA!!
El gran secreto de Peter Molyneux
BLACK & WHITE 2
La nueva era
¡¡ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL!!
FIFA 2003
¿La mejor temporada?
172 páginas
¡¡SOLUCIONES COMPLETAS!!
Llega al final de NEVERWINTER NIGHTS y THE THING
2 Cds ¡¡exclusivos!! con las mejores demos jugables para PC
Número 94
AÑO XVIII

¡Qué miedo daban los Hellknights! Una puerta abierta al infierno en Marte desde la que procedían demonios y el mismo Mal. ¿Tendrías que cruzarla?



«Cool World» era un arcade de plataformas que Ocean desarrolló en versiones Amiga, ST y PC, basado en la película del mismo nombre.



«Street Fighter 2» arrasó en recreativas y después fue nuestro Megajuego de aquel número, con sus versiones de Atari, Amiga, PC, Spectrum, Amstrad y Commodore.



Hace 20 años

Arcades de plataformas, infografía de vanguardia y terror en tres dimensiones

La adaptación de "Cool World" te permitía recorrer divertidas fases alternando entre el "mundo real" y el mundo de los dibujos animados en busca de la esquiva Holli Would, que aparecía sólo de vez en cuando, en escenas de animación. Otro plataformas del momento fue el esperado «Shadow of The Beast III» para Amiga, el último de la saga de Reflections. Era un juego de fantasía y acción con una buena dosis de puzles, moviendo cadenas, ganchos, puentes...

Los aficionados a las aventuras pudieron disfrutar de la submarina «Eco Quest», de Sierra, y de la fenomenal «The Legend of Kyrandia», de Westwood, que daría lugar a una trilogía. De Kyrandia, muchos recordarán a Malcom, el inquietante y psicótico bufón que buscaba tu ruina. Mientras tanto, el mundo se asombraba ante las proezas de artistas infográficos del Siggraph de Chicago con las máquinas más potentes del momento.

Innovación en la oscuridad

Pero si aquellos días merecen ser recordados por un único título, ese es «Alone in the Dark». Inspirado en los relatos de Lovecraft, conseguía reproducir una atmósfera terrorífica. Todo un desafío para la tecnología disponible de entonces. Infogrames empleaba escenarios 2D y modelos 3D, y una perspectiva en tercera persona desde cámaras fijas, lo que permitía un diseño cinematográfico de la acción y del suspense.

MICROMANÍA 55, SEGUNDA ÉPOCA

La actualidad también nos llevó a visitar la Feria Española del Recreativo, con espectaculares máquinas de realidad virtual... Y en las últimas páginas entrevistamos a Alaska. La célebre cantante era muy aficionada a los juegos.

MicroManía
Número 55
EXTRA NAVIDAD 120 págs. 375 ptas.
Sólo para adictos
SIGGRAPH'92 La explosión de la imagen por ordenador
EXCLUSIVA
ASÍ SERÁ ALONE IN THE DARK Terror en 3D
STREET FIGHTER II Desafío para campeones
Claves para llegar al final de BEAST III
ENTREVISTA ALASKA: «La vida es como un videojuego»
INFORME CD-ROM 100 TÍTULOS IMPRESCINDIBLES
UNA RUBIA ENTRE DOS MUNDOS COOL WORLD
...Y ADEMÁS SUMMER CHALLENGE, ROME y LEATHER GODDESSES OF PHOBOS

¿QUIÉN ERA ESTA CHICA?

La película de la Paramount Pictures "Cool World" combinaba imagen real y dibujos animados. El éxito del flim fue moderado... Contaba con Kim Basinger interpretando a Holli Would, la rubia, junto con Gabriel Byrne, como su dibujante, y un jovenzuelo Brad Pitt haciendo de detective.

ENTREVISTA A ALASKA
ALONE IN THE DARK
ECO QUEST
SHADOW OF THE BEAST III
THE LEGEND OF KYRANDIA

Control total para cualquier juego



FICHA TÉCNICA

- **Teclado:** Castellano (110 teclas)
- **Pulsación:** De membrana
- **Iluminación:** Ajustable (16M de colores)
- **Pantalla:** TFT táctil multifunción VENOM
- **Teclas programables:** 24 botones, en 3 modos (72 configuraciones para macros)
- **Software:** Mad Catz Smart Technology en Castellano (perfiles, iniciador y soporte)
- **Conexiones:** USB y alimentación
- **Precio:** 289 € (IVA incluido)
- **Web:** *www.madcatz.com*

MAD CATZ S.T.R.I.K.E. 7

El esperado S.T.R.I.K.E. 7 de Mad Catz por fin nos llega con una disposición de 7 módulos intercambiables, **teclas en castellano,** retroiluminación y una **pantalla táctil** multifunción. Representa lo más avanzado en teclados "gaming" y ofrece una amplísima versatilidad para todo tipo de juegos y opciones de entretenimiento. Permite la programación de macros y comandos con **3 modos de funcionamiento** conmutables. Es un producto caro y la pulsación es de membrana... Muchos preferirían una pulsación de teclas mecánica, pero por otra parte no existe un periférico con más funcionalidad en PC. Cuenta con una construcción y **acabado de alta calidad.**

INTERÉS ●●●●●●●●○○

DISEÑO MODULAR





El diseño modular del S.T.R.I.K.E. 7 admite varias configuraciones. Los siete módulos pueden combinarse con o sin reposamuñecas, sólo con el teclado numérico y el auxiliar con el display. Además, la iluminación es totalmente ajusable.

PANEL V.E.N.O.M.



La pantalla táctil V.E.N.O.M. tiene una funcionalidad amplísima. Ofrece accesos a controles multimedia, selección de modos, perfiles y macros, accesos directos, ajustes de iluminación y un gestor para salas de chat, TeamSpeak.

CONTENIDO





La caja del S.T.R.I.K.E. 7 de Mad Catz incluye 2 módulos de teclado, 3 reposamuñecas, 1 teclado auxiliar y la pantalla TFT. Además cuenta recambios para teclas "WASD" y de cursores, un esquema de configuraciones y el alimentador para el TFT.

Sonido HD para llevar

TTESPORTS BAHAMUT

» Tarjeta de sonido externo » Precio estimado: 35 €
» Más información: TteSPORTS » *www.ttesports.com*

La división gaming de Thermaltake ha introducido en su gama de periféricos la **tarjeta de sonido externa** Bahamut. Diseñada en un formato compacto, está diseñada para que te la puedas llevar, por ejemplo con tu portátil o tablet, para jugar. Se **conecta por USB** y cuenta con la tecnología **DTS Surround Sound** para auriculares y una entrada de micrófono para headsets.

INTERÉS ●●●●●●●





Headset para entornos 3D

CORSAIR RAPTOR H5 5.1

» Auriculares con micrófono » Precio: 52 €
» Más información: Corsair » *www.corsair.com*

Raptor es una de las líneas de productos para juegos de Corsair y el **H5 5.1** es el headset más avanzado de la gama. También es uno de los modelos de auriculares con **sonido posicional 3D** que mejor relación entre precio y calidad ofrece. De hecho, combina el modo **estéreo** de una conexión analógica con el modo 5.1 de mediante una conexión USB.

INTERÉS ●●●●●●●●

Teclado auxiliar para tus tácticas

RAZER ORBWEAVER

» Teclado auxiliar gaming » Precio: 132 €
» Más información: Razer » *www.razerzone.com*

El nuevo teclado auxiliar de Razer es la evolución del anterior Nostromo y, aunque comparte algunas características de diseño, se trata de un periférico más avanzado. El Orbweaver ofrece **20 teclas programables,** un pad de 8 direcciones, **pulsación mecánica,** reposamanos ajustable y el software de configuración **Synapse 2.0**.

INTERÉS ●●●●●●●



CORSAIR VENGEANCE M65 Y M95

Corsair ha actulizado su línea de **ratones gaming Vengeance** con la presentación de nuevos modelos. El **M95** (79 $) está orientado a juegos de **estrategia y MMO** con 15 botones. El **M65** (69 $) está orientado a juegos de **acción** y tiene 8 botones Ambos disponen de sensores láser de hasta **8200ppp**. Más detalles en: **www.corsair.com**

ASUS ROG ARES 2



La nueva ROG Ares 2 está dirigida a entusiastas y que sirve como demostrador tecnológico de Asus. Cuenta con GPU 7970 Dual, 6 GB de vídeo y frecuencias de reloj aceleradas. El precio supera los 1000 € y sólo se fabricarán 1000 unidades. Más detalles en **www.asus.es**

MSI GE70 ONE



MSI ha puesto al día su gama de **portátiles para juegos** con nuevos modelos equipado con el hardware más avanzado. El G70 ONE, integra un chip Intel Core i7, hasta 32 GB de RAM, pantalla de 17,3 pulgadas, gráfica **GeForce GTX 680M**, grabador Blu-ray, **Bluetooth**... Tienes más información sobre la gama en **es.msi.com**

STEELSERIES APEX



Steelseries ya comercializa los nuevos teclados **Apex y Apex RAW** que presentó en el CES. El Apex (102,90€) ofrece **iluminación multicolor en 5 zonas y 2 puertos USB,** mientras que el Apex RAW (71,90€) sólo se ilumina en blanco, no puertos USB y ofrece menos **teclas para macros.** Más detalles en **steelseries.com**

RAZER SABERTOOH

Compatible con Xbox 360 y PC, Razer Sabertooh es un versátil gamepad, sucesor del Razer Onza. Cuenta con botones totalmente programables, mandos analógicos, D-pad, gatillos, un cable desconectable y una pantalla OLED que indica los modos de con funcionamiento. Tienes más detalles en la web **www.razerzone.com**





Más frecuencia para un 3D sin parpadeo

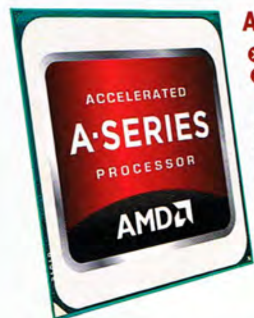
ASUS VG248QE

» Monitor 3D » Precio: 350 € aproximadamente
» Más información: ASUS » *www.asus.es*

Hasta el momento, en los monitores 3D para sistemas de gafas activas, una frecuencia de refresco de 120Hz era una característica estándar. Pero ahora, Asus lanza el VG248QE, una **pantalla de 24"** que ofrece una frecuencia de **144Hz** garantizando la **ausencia de parpadeo.** Ofrece una resolución FullHD de 1920x1080 y puede girarse para quedar **en vertical.**

INTERÉS ●●●●●●●●

El chip APU más potente



AMD A10-5800K

» Procesador APU » Precio: 112,90 €
» Más información: AMD » *www.amd.com/es/*

AMD ha ampliado su gama de procesadores APU con nuevos modelos de arquitectura **Trinity**. El A10-5800K cuenta con **cuatro núcleos a 3800 MHz,** con una tecnología de integración de 32nm. Es compatible con socket FM2 e integra una **GPU Radeon HD7660D.** Admite estándares de memoria hasta DDR3-1866.

INTERÉS ●●●●●●●

Diseño atrevido y tecnología Bluetooth

MAD CATZ M.O.U.S. 9

» Ratón inalámbrico de gama alta » Precio: Por determinar
» Más información: Mad Catz » *www.madcatz.com*

Pese a las similitudes con la gama R.A.T. para juegos, el nuevo M.O.U.9 de Mad Catz no está dirigido especialmente a juegos sino que es un **ratón multiprósito,** que prescinde de algunas funciones "gaming" y adquiere una tecnología avanzada. El M.O.U.S.9 es inalámbrico mediante **Bluetooth**, (con un adaptador USB). Funciona con una interfaz progamable para **Windows y Mac.**



INTERÉS ●●●●●●●

¡Diez años de memorias!

KINGSTON DDR3 HYPERX 10TH YEAR ANNIVERSARY EDITION

» Módulos de memoria RAM » Precio: 137,90 € (KHX16LC9X3X4/16X)
» Más información: Kingston » *www.kingston.com/es/*

La línea de productos HyperX ha cumplido una década y el fabricante Kingston lo ha celebrado con el lanzamiento de los kits con módulos RAM HyperX 10th Anniversary Edition. Como ejemplo el kit de 16GB con dos módulos DDR3-1600 ofrece un alto rendimiento, con latencias CL9-9-9-27.



INTERÉS ●●●●●●●

Acústica avanzada, 3D y diseño discreto

CREATIVE INSPIRE T6300

» Conjunto de altavoces 5.1 » Precio: 79,99 €
» Más información: Creative » *es.store.creative.com*

Los nuevos Inspire ofrecen sonido surround de alta calida con una **acustica precisa** y un espectro de audio ampliado. Los satélites utilizan el sistema **Dual Slot Enclusure** que permiten reproducir graves-medios más contundentes. Tienen también un dispositivo para "enfocar" cada fuente de sonido en un entorno surround.

INTERÉS ●●●●●●●●



Disco duro de alta velocidad



ASUS ROG RAIDR EXPRESS

» Disco SSD interno » Precio: Por determinar
» Más información: Asus » *www.asus.es*

Integrada en la línea ROG para "gamers", la RAIDR Express fue presentada entre las novedades de Asus en el paso CES. Se trata de un dispositivo de almacenamiento interno, (interfaz PCI-E) que puede emplearse como **disco de arranque** y ofrece una **elevada tasa de transferencia** de datos y tiempos de carga reducidos respecto a otros sistemas SSD basados en interfaz SATA.

INTERÉS ●●●●●●●○○○

Sonido de alto rendimiento

CREATIVE SOUND BLASTER ZX

» Tarjeta de sonido » Precio: 149,99 €
» Más información: Creative » *es.store.creative.com*

Ya está a la venta la nueva tarjeta Sound BlasterZX de Creative. Dirigida a los equipos de altas prestaciones, contempla especialmente el funcionamiento optimizado para juegos. Como el resto de la gama basada en el procesador de audio Sound Core 3D, está equipada con la tecnologías S**BX ProStudio y CyrstalVocie.** Pero además cuenta con un **micrófono externo** de alta calidad y dispone de **iluminación**.

INTERÉS ●●●●●●●○○○



Para jugar a tope en cualquier parte

MOUNTAIN GTM17 IVY

» Portátil de altas prestaciones » Precio: 1529 € (+IVA)
» Más información: Mountain » *www.mountain.es*

¿Estás buscando un **portátil de alto rendimiento**? ¿Con el que puedas jugar sin gastarte más de lo necesario? Entonces, fíjate en la actualizada gama Ivy de Mountain. El modelo GTM 17 Ivy cuenta con una **pantalla de 17,3"** (FullHD) un procesador Intel Core i7-3630QM, 8 GB de memoria DDR3-1600, **dos discos duros SSD** Kingston de 120 GB y gráfica **GTX 680M.**



INTERÉS ●●●●●●●●●○

MICROSOFT SURFACE RT



Acaba de estrenarse en España el nuevo tablet de Microsoft, Surface RT, coindiendo con la aparición del sistema Windows RT. La versión de 32 GB cuesta 479 € en la tienda online de Microsoft pero también va a salir una versión de 64 GB. Más información en **www.microsoft.com**



D-LINK AC1300

La compañía D-Link ha presentado el primer router equipado con la **tecnología StreamBoost.** El AC1300 Dual Bad Gigabit Gaming Router es **capaz de alcanzar los 1.3 Gbps.** Su llegada se espera a partir de la próxima primavera. Tienes más detalles en **www.dlink.es**

HERCULES WAE WBT06

Si quieres equiparte con un conjunto de altavoces inalámbricos, los WAE WBT06 de Hercules son una de las soluciones más intersantes del momento. Ofrecen sonido estéreo por Bluetooth y tienen una potencia de 90W RMS nada menos. El precio es de 294 €. Más información: **www.hercules.com/es/**



NZXT PHANTOM 630

El fabricante NZXT especializado en cajas y accesorios de PC, ha ampliado la gama Phantom con el **innovador** modelo 630. Cuenta con un **diseño totalmente modular** para instalar discos, refrigeración líquida y cuenta con **lector de tarjetas** y conexiones USB 3.0. Más detalles en: **www.NZXT.com**

SAMSUNG SSD 840 PRO



Los discos SSD empiezan a resultar imprescindbles y si quieres instalar uno en tu equipo, Samsung ha lanzado una completa gama de modelos. Los SSD 840 Pro de 120 GB a 130 MB/s están disponibles a partir de 88,90 €.

Más detalles en: **www.samsung.es**



¡Lo mejor

Mantén tu equipo actualizado para jugar

SELECCIÓN MICROMANÍA

Te detallamos en esta lista el equipo para jugar por el que optaríamos nosotros, con componentes avanzados pero asequibles.

SONIDO 7.1 ASEQUIBLE

Se aproximan títulos como «GRID 2» y la F1 va a comenzar... Si quieres disfrutar de la velocidad a tope, el volante de Thrustmaster Ferrari F430 te ofrece un tacto y acabado realista y un buen manejo. Cuenta con cambio de marchas por levas, rueda "Manettino" y un potente motor Force Feedback con tecnología Touchsense. Su precio es de 109 €.



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: NZXT Phantom 410	89 €
PLACA BASE: ASUS P8Z77-V PLUS	142,90 €
PROCESADOR: Intel Core i5 3570K	212,90 €
RAM: 16 GB DDR3 1866	142 €
TARJETA GRÁFICA: GIGABYTE GTX 660 2GB OC	199,90 €
TARJETA DE SONIDO: SB Recon Z	100 €
DISCO DURO: 1 TB SATA/600 3,5" (7200 rpm) + SSD OCZ Vertex Plus 120 GB	60 + 140 €
UNIDAD ÓPTICA: Combo Blu-ray/SATA LG GGC-H20L	70 €
MONITOR: BenQ XL2410T (LED 24" 3D)	270 €
ALTAVOCES: Creative Inspire T6160 / A520 5.1	70 €
RATÓN Y TECLADO: CM Storm QuickFire TK, Corsair M60	82 + 43 €
TOTAL	1.622 €
PERIFÉRICOS EXTRA:	
Trustmaster Run&Drive Wireless 3 en 1	28 €
Sennheiser PC 333D G4ME	127 €

MÁXIMO REALISMO 3D

Si quieres disfrutar del mejor 3D esteroscópico con juegos de PC, el sistema **3D Vision 2 de Nvidia** sigue siendo, desde su aparición, la opción más versátil, realista y recomendable. Además, la lista de **juegos soportados** va en aumento. Requiere, eso sí, un monitor compatible. El precio del Kit 3D Vision se sitúa en **142,90 €.**



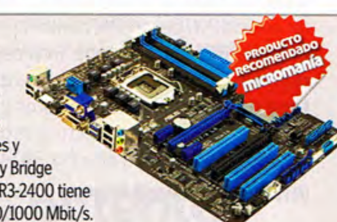
RECOMENDACIONES DE

PLACAS BASE

ASUS P8Z77-V PLUS

142,90 € · Más información: ASUS · www.asus.com

Existen un buen puñado de tarjetas con chipset de Intel Z77 muy recomendables y con precios incluso por debajo de los 100 €. Pero ninguna de ellas ofrecen la amplitud de opciones y equipamiento de la P8Z77 PLUS. Admite los últimos chips Ivy Bridge (3770K) 32 GB de RAM en doble canal hasta el estándar DDR3-2400 tiene conexiones SATA, USB 3.0, sonido integrado y de red 10/100/1000 Mbit/s.



PROCESADOR

AMD FX-8120

182,90 €
Más información: AMD
www.amd.com

Compatible con socket AM3+ y con un precio ajustado este chip de la nueva serie de AMD FX con arquitectura Zambezi de 32 nm cuenta con ocho núcleos a 3100 MHz.

INTEL CORE I7 3970X

969 €
Más información: Intel
www.intel.com

Intel introduce un nuvo chips Core i7 Sandy Bridge-E aún más potente para socket 2011 que se sitúan como el tope de gama. La variante 3970X dispone de seis núcleos a 3500 MHz.

TARJETA GRÁFICA

GIGABYTE GEFORCE GTX 660 (2GB) OC

199,90 € · Más información: GIGABYTE · es.gigabyte.com

Aunque en las series de tarjetas gráficas con GPU GTX 660, los modelos "Ti" ofrecen un rendimiento mayor, las variantes estándar se destacan como una opción con una mejor relación entre el precio y la calidad. El modelo de GIGABYTE de 2 GB GDDR5 es uno de los mejores ejemplos. Ofrece, por supuesto, soporte para DirectX 11, Shader Model 5.0 y tiene un ancho de datos de 192 bit.



CAJA PC

ZALMAN Z11 PLUS

64 €
Más información: Zalman
www.zalman.com

Si la torre-midi Z11 de Zalman ya es toda una tentación, la versión plus es una compra muy recomendable. Dispone de puertos USB 3.0 y una refrigeración muy optimizada.

COOLER MASTER COSMOS II

384 €
Más información: Cooler Master
www.coolermaster.com

La Cosmos II tiene un diseño soberbio y espectacular, con detalles ingeniosos. Admite gráficas de hasta 385mm y placas XL-ATX. Su frontal tiene conexiones 2x USB 3.0, 2xUSB 2.0, audio in/out y eSATA.

MEMORIA

G.SKILL DIMM 16 GB DDR3-1866 KIT (2X8GB)

142 € · Más información: G.Skill · www.gskill.com

Entre las nuevas memorias de la serie Trident X de G.Skill, destaca este kit F3-1866C8D-16GTX, con excelentes prestaciones. Con el puedes dar el salto a los 16 GB con dos módulos para doble canal y prepararte para las exigencias de los juegos. Funcionan a 1333 MHz, estándar más extendido en las placas base modernas y están optimizados para los nuevos chips de Intel y AMD. Su tasa de latencia es de CL8-9-9-24-2N.



SONIDO

ASUS XONAR DGX 5.1

42,49 €
Más información: ASUS
www.asus.es

La Xonar DGX 5.1 de ASUS combina el sonido envolvente de alta definición del estándar Dolby Headphone 5.1 con el motor de audio para juegos GX 2.5 y un amplificador para auriculares.

CREATIVE SOUND BLASTER ZXR

249,99 €
Más información: Creative
es.creative.com

Las tarjetas Creative basadas en el chip Sound Core3D sumarán pronto a su gama la espectacular ZxR, con las prestaciones más altas y las tecnologías más avanzadas como la de SBX Pro Studio.

para tu PC!

con lo más nuevo en hardware para PC



Santiago Tejedor
Redactor Jefe de Micromanía

HARDWARE Y PERIFÉRICOS

ASROCK 990FX EXTREME 3

- 109,90 €
- Más información: ASRock
- www.ASRock.com

Para pasarte a los chips de nueva generación de AMD necesitas una placa con socket AM3+ y este modelo de ASRock es asequible y tiene todo lo necesario: red, sonido, eSATA, SATA y USB 3.0.

MSI BIG BANG-X POWER II

- 409 €
- Más información: MSI
- es.msi.com

La Big Bang Power II es la placa con chipset X79 más brutal para los nuevos Core i7 (socket 2011) soporta 128 GB memoria en 4 canales e incorpora sonido THX TruStudio PC.

INTEL CORE I5 3570K

- 212,90 € - Más información: Intel - www.intel.com

Los Ivy Bridge están fabricados en tecnología de integración de tan solo 22 nm, pero son compatibles con el socket 1155. El chip más equilibrado es este i5-3570K (desbloqueado para overclocking). Cuenta con cuatro núcleos a 3400 MHz e incorpora compatibilidad con puertos PCI-Express 3.0 y USB 3.0 nativa. Intel ha puesto mucho énfasis en perfeccionar la GPU integrada (Intel HD 2500), que es compatible con DirectX 11 y Shader Model 5.0.



SAPPHIRE RADEON HD 7770 OC

- 132,90 €
- Más información: Sapphire
- www.sapphiretech.com

Esta Sapphire con GPU HD 7770 se sitúa en la gama media, pero última generación añade mejores prestaciones y es compatible con las últimas tecnologías como DirectX11.1 y Shader Model 5.0.

CLUB 3D RADEON HD 7990

- 969 €
- Más información: Club3D
- www.club-3d.com

Equipada con el doble núcleo Radeon HD7990, el modelo de Club 3D es una bestia para el rendimiento gráfico. Cuenta con todos los avances actuales y tiene una memoria gráfica de 6144 MB GDDR5.

NZXT PHANTOM 630

- 189,90 € - Más información: NZXT - www.nzxt.com

El precio de la Phantom 630 es más caro de lo esperado, incluso dentro de la gama de NZXT. Sin embargo, los más exigentes sabrán apreciar las innovaciones con las que cuenta esta caja de plástico y acero. Un avanzado sistema modular de discos duros, capacidad para 9 ventiladores con control de velocidad. Admite radiadores de refrigeración por líquido. No le faltan puertos USB 3.0x2 USB 2.0x2, conexión de audio, lector de tarjetas y filtros anti-polvo.



KINGSTON HYPERX BEAST DDR3 1600 8GB (2X4GB) CL9

- 50 € - Más información: Kingston
- www.kingston.com/es

A día de hoy, no hay juego que no puedas poner a tope con 8 GB y este kit, el más básico de Beast. Cuenta con prestaciones aptas incluso para overcloking.

GEIL DIMM 32 GB DDR3-2666 QUAD-KIT

- 699 € - Más información: GelL
- www.geil.com.tw/Spanish/home

Existen kits de 32 GB DDR3 2400 para cuádruple canal y sistemas con chipset Intel X79 por la mitad, pero este kit DDR3 2666 es hoy por hoy, el no va más de las memorias.

CREATIVE SOUND BLASTER Z

- 99,99 € - Más información: Creative - es.creative.com

Equipadas con el procesador de audio de cuatro núcleos Sound Core 3D, Creative ha renovado su gama de tarjetas PCI-Express con tres modelos de alta calidad y rendimiento. De ellas, la Sound Blaster Z es la más básica y aún así ofrece un completo sistema de audio. Incorpora las tecnologías SBX Pro Studio, que reproduce sonido envolvente3D en auriculares, y Crystal Voice para comunicación por voz en juegos online. Soporta estándares de sonido Dolby Digital Live y DTS Connect.



TU PC A LA ÚLTIMA

Aquí te presentamos la configuración más potente para equipar a tu PC y disfrutar de lo más avanzado y con el máximo rendimiento.

SONIDO ATRONADOR Y SIN CABLES

El nuevo conjunto **T6 Series II** de Creative ofrece **sonido envolvente** de altísima calidad en combinación con un **sistema inalámbrico.** Además se le puede conectar cualquier dispositivo de audio mediante **Bluetooth.** Reproduce un sonido 5.1 para películas, juegos y música. Su precio recomendado es de **399 €.**



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: Cooler Master Cosmos II ATX	384 €
PLACA BASE: MSI Big Bang Power II	409 €
PROCESADOR: Intel Core i7 3970X	969 €
RAM: GelL 32 GB DDR3-2666	699 €
TARJETA GRÁFICA: ASUS GTX 690	1.099 €
TARJETA DE SONIDO: Creative SB Recon3D Fatality Champ.	200 €
DISCOS: 2x WD VelociRaptor SATA3 1 TB (10K r.p.m.) + SSD Samsung 830 512 GB SATA3	558 + 639 €
UNIDAD ÓPTICA: Blu-ray Sony Optiarc BD-5740H	100 €
MONITOR: ASUS VG278H 3D LED de 27"	545 €
ALTAVOCES: Creative T6 II Series	399 €
TECLADO Y RATÓN: Bundle Logitech G700 + G510 + G930	300 €
TOTAL	6.301 €
PERIFÉRICOS EXTRA:	
Asus Xtion	124,90 €
Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500	599 €

CONTROL MÁXIMO Y DISEÑO MODULAR

Ya han llegado los avanzados teclados de **Mad Catz S.T.R.I.K.E. 5 y S.T.R.I.K.E. 7** con versiones localizadas que incorporan una disposición de teclas en Castellano. Ambos teclados cuentan un diseño modular que permite una personalización total en función de . El precio de salida del S.T.R.I.K.E. 5 se sitúa en unos **160 €**, mientras que el S.T.R.I.K.E. 7, con pantalla táctil cuesta **269 €**.





INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Irrational Games/2K**
- Distribuidor: **Take Two**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **26 de marzo 2013**

www.bioshockinfinite.com

LAS CLAVES

- Será un **juego de acción situdo en la ciudad flotante de Columbia**, un lugar utópico que esconde una oscura realidad.
- Seras Booker DeWitt, un agente enviado a **rescatar a una misteriosa muchacha, Elizabeth**.
- Su ambientación y jugabilidad se basarán en el **estilo del universo «BioShock»**.
- Podrás usar **el "skyline", un sistema de raíles** flotante, para moverte por la ciudad de Columbia.
- Combina **armas y poderes mutantes, los vigores**.

Primera Impresión

Desde su misma presentación, «BioShock Infinite» se ha convertido en uno de los grandes deseados por su originalidad, explosiva acción e intensidad. Huele a clásico de la acción.

¡Elizabeth está en el cielo!

BioShock Infinite

Ha llegado la hora de la verdad. Columbia espera, flotando en el cielo, a que alguien sea capaz de rescatar a Elizabeth de las garras de Songbird y de los acólitos de Comstock. ¿Serás tú?



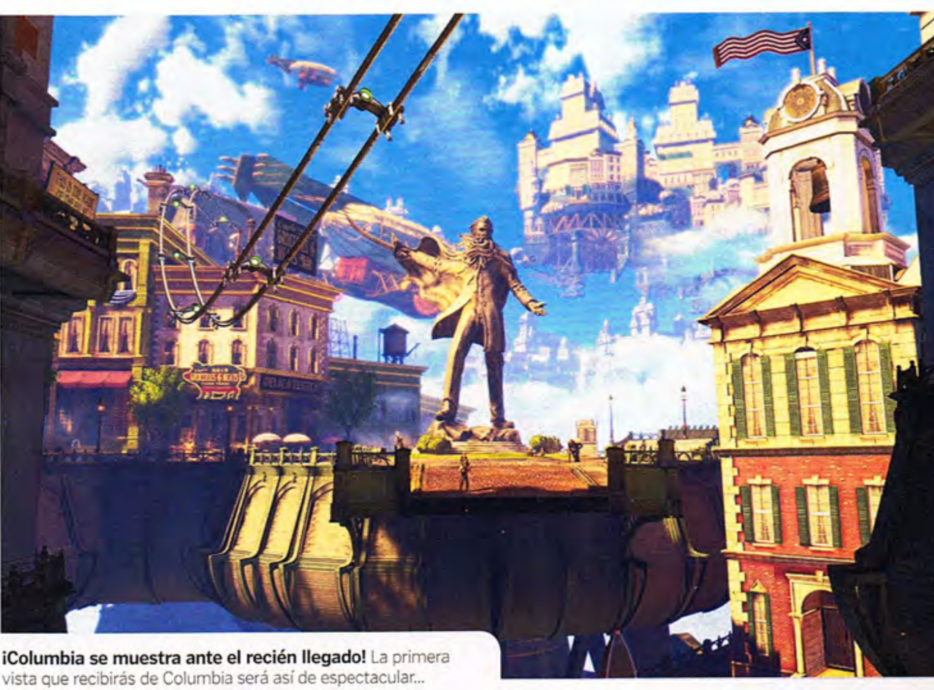
¡Prepárate para el juego de acción del año! Irrational Games te lleva al cielo de la acción con «BioShock Infinite», en una historia tan alucinante como imagines...

SABÍAS QUE...

Tras su presentación en 2011, la coprotagonista, Elizabeth, fue rediseñada y sus facciones cambiadas para asemejarse a las de Anna Moleva, una fan del cosplay, que publicó unas fotos suyas disfrazada de Elizabeth?



En Elizabeth está la clave de todo... Pero ella no revelará fácilmente sus secretos. ¿Qué es lo que oculta?



¡Columbia se muestra ante el recién llegado! La primera vista que recibirás de Columbia será así de espectacular...

Booker DeWitt tiene una deuda. Nosotros aún no sabemos cuál es, ni con quién la tiene, ni las razones que le han llevado a endeudarse, pero el caso es que tiene una posibilidad de dejar zanjado un asunto que, por lo que parece, es muy incómodo, y quedar así limpio de polvo y paja.

Lo que ocurre es que para saldar la deuda ha aceptado un encargo un tanto extraño: viajar a Columbia, una ciudad de la que nunca ha oído hablar, localizar a una muchacha a la que nunca ha visto y llevársela a unos extraños que no conoce, pero que son a los que les debe... lo que fuere. No parece, a priori, nada muy complicado. Unas pistas, unos fotos y unas extrañas claves que no sabe muy bien qué son, le acompanan como ayuda. Pero, si tiene que ir a una ciudad, ¿qué demonios hace en un bote de remos, en medio de una tormenta, y en la costa de Maine? Booker y tú estáis a punto de descubrirlo.

LA CIUDAD DE COLUMBIA FLOTA EN EL CIELO Y OCULTA NUMEROSOS SECRETOS QUE DEBERÁS DESCUBRIR

Del mar al cielo

Sobre «BioShock Infinite» se he venido escribiendo largo y tendido –mucho en Micromanía– desde hace año y medio, cuando se presentó en la edición 2011 del E3. El "shock" –nunca mejor dicho– que provocó fue tan enorme que desde aquel instante se convirtió en uno de los juegos más esperados, primero de 2012 y ahora del presente año. Y tras verlo, jugar y rejugar la primera versión disponible y haber viajado ya por dos veces a Columbia, no podemos menos sino recomendarte que empieces a ahorrar dinero y espacio en tu disco duro, porque «BioShock Infinite» va a ser uno de los juegos de acción que más te van a marcar como jugador de PC. Tanto como lo hizo Rapture, si no más. Avisado estás.

El viaje de Booker DeWitt a Columbia te descubrirá, como seguro ya sabes, una nueva sociedad utópica fallida, en un tono similar a Rapture pero, a diferencia de «BioShock», donde el colapso aún no se ha producido. El peculiar uni-

SE PARECE A...



BIOSHOCK 2
Aunque el mundo de juego es distinto, siendo Rapture una ciudad submarina, el estilo es muy similar, lógicamente.

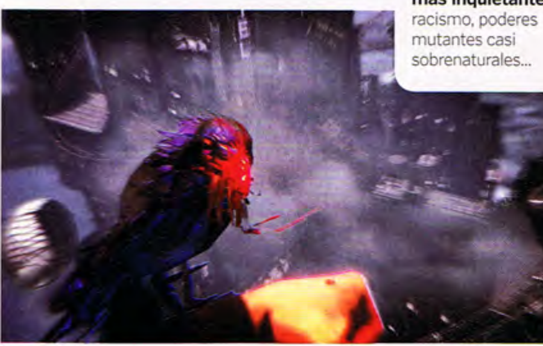


DISHONORED
Otro juego que hace de los universos alternativos y la libertad de acción y desarrollo del personaje, su base.



Algunos de **los grandes enemigos de «BioShock Infinite» tienen un irreverente sentido del humor**, sobre todo para los americanos, como este Washington mecánico.





El universo de juego de «BioShock Infinite» es de lo más inquietante: racismo, poderes mutantes casi sobrenaturales...

TRES EN UNO

De las brechas al Skyline: el reto de Columbia



Elizabeth y sus poderes. La asombrosa capacidad de Elizabeth para abrir brechas dimensionales en el tejido de la realidad de Columbia la convierte en un ser único que Comstock quiere preservar a toda costa del contacto con el mundo exterior. Ella se convertirá en tu mayor apoyo en el combate.



El Skyline. El sistema de transporte de mercancías de Columbia es otro de los elementos fundamentales en el diseño de acción del juego. Gracias a tu Skyhook podrás usarlo para moverte a velocidad de vértigo por la ciudad, escapar de tus enemigos y atacarlos desde las alturas. Casi nada.



La sociedad columbita. La aparentemente idílica sociedad de Columbia esconde una fea realidad a los ojos de Booker. Tras su "normalidad" se esconde una fanática idealización de su líder, Comstock, amén de un racismo exacerbado y una religiosidad enfermiza en que su líder se convierte en una deidad.



¡Columbia es un lugar idílico! O eso **es lo que parece y lo que Comstock transmite a sus fanáticos seguidores**, pero la verdad oculta te provocará un gran desasosiego...

LOS PODERES DE ELIZABETH, QUE USARÁS A TU FAVOR, SERÁN PARTE FUNDAMENTAL DE LA ACCIÓN

verso de Columbia, una ciudad flotante aislada del corrupto mundo terrenal por voluntad propia, está dirigido con mano firme por Comstock, el "profeta" de Columbia. El hombre, como hizo Andrew Ryan con Rapture, que es considerado un mesías por sus fanáticos seguidores.

Y eso que, en principio, tu llegada a Columbia parecerá apacible, tranquila y con una integración perfecta en la sociedad columbita. Eso sí, la entrada en la ciudad de las nubes será algo... inusual. Y no lo decimos tanto porque vayas a llegar –es lógico, por otra parte– a bordo de un proyectil disparado desde un faro –qué coincidencia, ¿o no?–, sino porque para poder acceder a la ciudad debas ser bautizado en la nueva fe de Comstock y los padres fundadores...

La dictadura de la fe

La sociedad de Columbia se desarrolla en los primeros años del siglo XX, alejada del mundo, flotando entre las nubes. Pero bajo esa apariencia idílica de perfección, donde todo el mundo es feliz, algo extraño se oculta. El tufillo religioso impregna todo de forma a veces imperceptible, otras de manera más evidente: Comstock es el profeta, su difunta esposa –responsable en buena parte de la tecnología que ha hecho posible Columbia– es adorada como una santa, y lo de bautizarte para entrar en Columbia no es metafórico, sino literal. Los padres fundadores de los EE.UU., Franklin, Washington, Jefferson... son adorados como deidades, pero otro, como Lincoln, son considerados diabólicos tiranos por algunas de las facciones que pueblan Columbia. Sí, la historia es muy extraña en la ciudad de las nubes...

Pero, además, en Columbia también hay algo... curioso. Cuando te muevas por la ciudad verás que sólo hay personas de piel blanca. Y es que el racismo es otra de las señas de identidad de esta peculiar sociedad. Aseos para gen-



La combinación de armas y vigores es así de espectacular. Los sustitutos de los plásmidos se dividirán en cinco variantes, a cuál más poderoso y destructor.



Songbird: ¿qué se oculta tras la máscara del pájaro?

Su aparición durante el juego será puntual, pero Songbird es tan protagonista de «BioShock Infinite» como lo serán Booker o Elizabeth. Este extraño ser, cuya naturaleza queda oculta tras la máscara, es el "protector" oficial de Elizabeth en Columbia, que es tanto como decir su carcelero. Tu misión en la ciudad volante, precisamente, te llevará a que Songbird se convierta en tu gran enemigo, por si no tienes bastante con los seguidores de Comstock.



Una guerra oculta en Columbia enfrenta a los Vox Populi, hace años, a los seguidores de Comstock.

El Skyline domina todo Columbia. Y es una de las claves del diseño de acción de «BioShock Infinite». ¡Alucinarás!

te de color y para... ¡irlandeses!, por ejemplo, están separados de aquellos más lujosos para los blancos. Y, en medio de todo esto, los Vox Populi, que combaten a Comstock y los suyos. Y ahí llegas tú, para buscar a Elizabeth.

La chica

En «BioShock Infinite» la acción está considerada desde una perspectiva poco habitual, donde tu acompañante, Elizabeth, es parte fundamental de la misma aunque tú no la controles. Sólo le podrás pedir ayuda en momentos muy concretos, mientras que ella te proveerá, cuando lo necesites, de recargas de salud y munición. Pero, ¿cómo te ayudará Elizabeth?

Sus poderes serán la clave, y es que posee la habilidad de abrir brechas dimensional y modificar la realidad mendiante las mismas. Puede hacer aparecer objetos "latentes" pero no presentes, que podrás usar en tu favor: armas, coberturas, vehículos...

Es algo que parece sencillo de describir pero que nunca has visto antes en un juego de acción y que modificará de tal forma la jugabilidad, adaptándola a tu estilo personal, y abriendo tantas y tantas posibilidades, que las pocas horas que hemos podido jugar con «BioShock Infinite» nos han provocado "adicción": ¡queremos más! Y eso que, aún, no hemos comentado el otro pilar del diseño de «BioShock Infinite», pero tan importante como la misma Elizabeth, por lo que afecta al diseño del entorno, algo vital para el combate: el skyline.

Vuela por los aires... o casi

El Skyline, como ya sabrás por el reportaje del mes pasado, es el sistema de railes que cubre toda Columbia. Como es una ciudad flotante, el Skyline recorre sus cielos y te puedes mover por él con la ayuda del Skyhook, un gancho que también te sirve de arma en combates cuerpo a cuerpo.

Puedes deslizarte, subir, bajar, saltar y moverte a velocidades de vértigo para disfrutar de una de los espectáculos de acción más singulares, espectaculares y explosivos que vas a ver esta temporada. Un juego que vas a necesitar. F.D.L.



¡Así será la ciudad de tus sueños!

SimCity

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Maxis/Electronic Arts**
- Distrib.: **Electronica Arts**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Marzo 2013**

www.simcity.com

LAS CLAVES

- Será un juego de estrategia y gestión urbana **que pone al día uno de los mayores clásicos del PC.**
- Podrás afrontar **desafíos online contra amigos, o ayudarles a impulsar sus ciudades.**
- Controlarás todo lo relacionado con el **desarrollo y crecimiento de una ciudad**.
- Además de las estructuras, tendrás que **atender a los habitantes** de tu ciudad.
- La **Edición Digital Deluxe incluirá** monumentos reales y dos "héroes": Maxisman y el doctor Vu.

Primera Impresión

Uno de los mayores clásicos de la historia del PC se pone al día con una tecnología gráfica de vanguardia y numerosas novedades, siendo fiel a toda la esencia de los anteriores «SimCity».

Urbanista. Constructor. Industrial. Político. Gestor... ¡Ah!, ¿que a ti sólo te interesa hacer carreteras? ¡Pues también puedes!

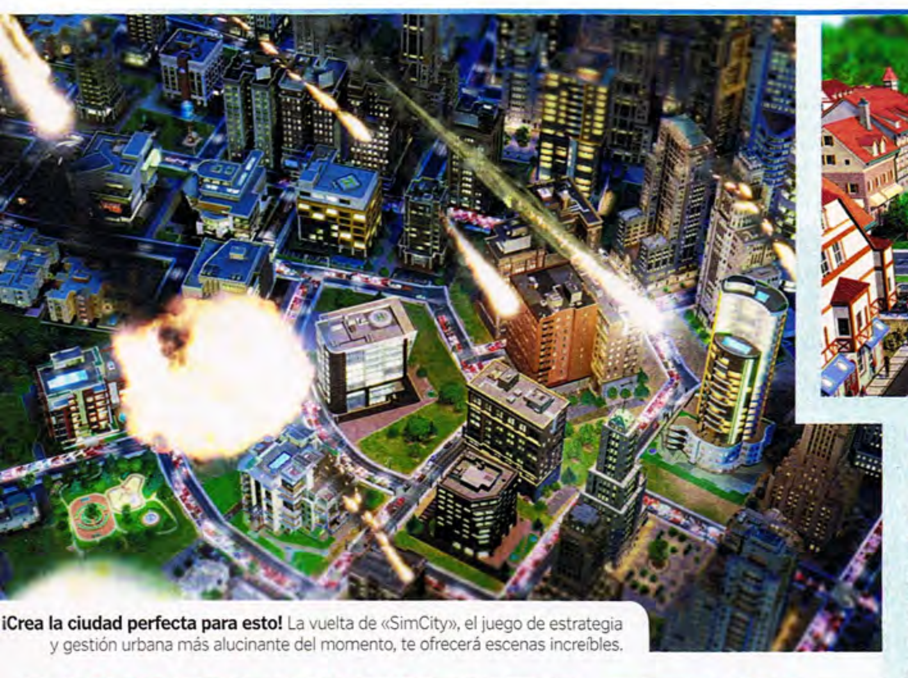
No hay género más pecero que la estrategia. Y pocos juegos de estrategia hay más clásicos y legendarios que «SimCity». La puesta al día del mismo llegará a principios del próximo mes de la misma mano que lo creó, Maxis, aunque su cabeza visible e ideólogo del concepto, Will Wright, ya no esté metido en el equipo de desarrollo.

Pero «SimCity» va a ser, entre otras cosas, totalmente fiel a sí mismo. Si viste el reportaje que le dedicamos en Micromanía hace un par de meses, seguro que ya pudiste comprobarlo, pero no está de más echar de nuevo un vistazo al espectacular regreso que protagonizará en cosa de pocos días. ¡Bienvenido a la ciudad de tus sueños!

El juego total

«SimCity» será –es, desde hace años– un juego total en su género. ¿Cuál es su género? Es una buena pregunta. Es un juego de estrategia, pero no tiene nada que ver con guerras ni unidades. Es un juego de gestión, pero el objetivo es... bueno, el que tú te propongas. Es un juego de construcción en el que tú también decides lo que construir, dónde y con qué objetivos. O sea, que en lo que respecta a la gestión urbana podrás hacer de todo para crear la urbe perfecta. O lo que te dejen sus habitantes, que esa será otra, pero no adelantemos acontecimientos...

El nuevo «SimCity» respetará en su totalidad las reglas del clásico: construir una ciudad controlando toda su gestión de forma integral: suministros de energía, edificación de zonas residenciales, de ocio o industriales, gestión del transporte, construcción de carreteras, acometidas de agua, alcantarillado, satisfacción de los urbanitas... Hacer todo

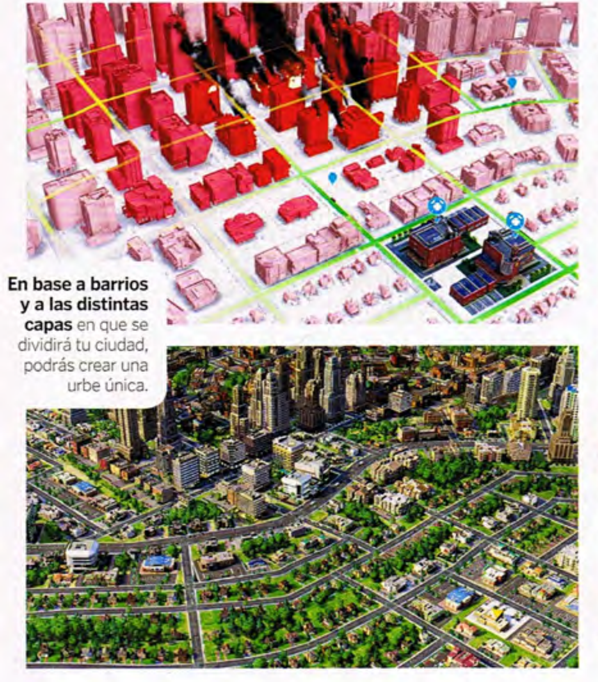


¡Crea la ciudad perfecta para esto! La vuelta de «SimCity», el juego de estrategia y gestión urbana más alucinante del momento, te ofrecerá escenas increíbles.



Monumentos únicos, sólo en la Edición Digital Deluxe

Si eres un fan muy fan, pero que muy, muy fan de la serie «SimCity» y estás dispuesto a aflojar más de 80 euros, que es lo que costará aproximadamente la Edición Digital Deluxe de este reinicio de la serie, podrás disfrutar de algunos monumentos de la vida real para tu ciudad: La Puerte de Brandemburgo, la Torre Eiffel, el Big Ben y, en el caso de España, la Giralda. Eso sí, insistimos, sólo en la Edición Digital Deluxe, de Origin. Y por un pastón.



En base a barrios y a las distintas capas en que se dividirá tu ciudad, podrás crear una urbe única.



¡Crea la ciudad que tú quieras! Turística, residencial, industrial... Y además, podrás jugar online para ayudar a tus amigos y desafiarlos.

eso parece complicado –bueno, podrá serlo, según el grado de control que quieras tener–, pero no lo será tanto.

Como en sus predecesores, «SimCity» te permitirá gestionar todos estos apartados –y bastantes más–, en base a "capas". Cada uno de estos parámetros podrás ser visualizado de forma individual –electricidad, alcantarillado, etc.– como estructuras independientes en capas. Así será más fácil identificar aquellas necesidades o demandas de tu ciudad y sus habitantes.

La ciudad que tú quieras

Pero aparte de este respeto a la esencia de la saga, la vuelta de «SimCity» estará repleta de novedades. La especialización de tu ciudad podría parecer que no es nada nuevo, en la práctica. Y es que podrás diseñar una ciudad dedicada al sector industrial, por ejemplo, o turístico, repleta de casinos, hoteles, estructuras de ocio, deportivas... O hacer una ciudad residencial, por ejemplo. Pero la novedad es que el nuevo «SimCity» tendrá une vertiente online espectacular y única, en la que tú y tus amigos –o desconocidos– podréis estableceros en regiones en las que se desarrollarán desafíos cooperativos y competitivos. En algunos casos, tendrás que alcanzar ciertos logros antes que tus rivales. En otros, podrás ayudar con tu ciudad y su potencial a hacer crecer la región. ¿Imaginas las posibilidades de esta propuesta? Ahora no sólo podrás presumir de ciudad ante tus colegas, sino hasta hacer "negocio" virtual con ella y su potencial. Algo nunca visto en la saga.

La participación de los habitantes de tu ciudad será, además, más activa que nunca, y si a ello le sumas algunos extras clásicos, como los desastres, o algunos nuevos, como los monumentos de la vida real –ojo, ¡sólo en la edición digital deluxe!– o los "super héroes" de cómic, como MaxisMan, el defensor de tu ciudad –ídem–, vas a disfrutar de «SimCity» como nunca antes. ¿Estás dispuestos a afrontar el desafío? A.C.G.

UNO DE LOS MAYORES CLÁSICOS DE LA ESTRATEGIA Y LA GESTIÓN EN PC SE PONE AL DÍA, Y A LO GRANDE

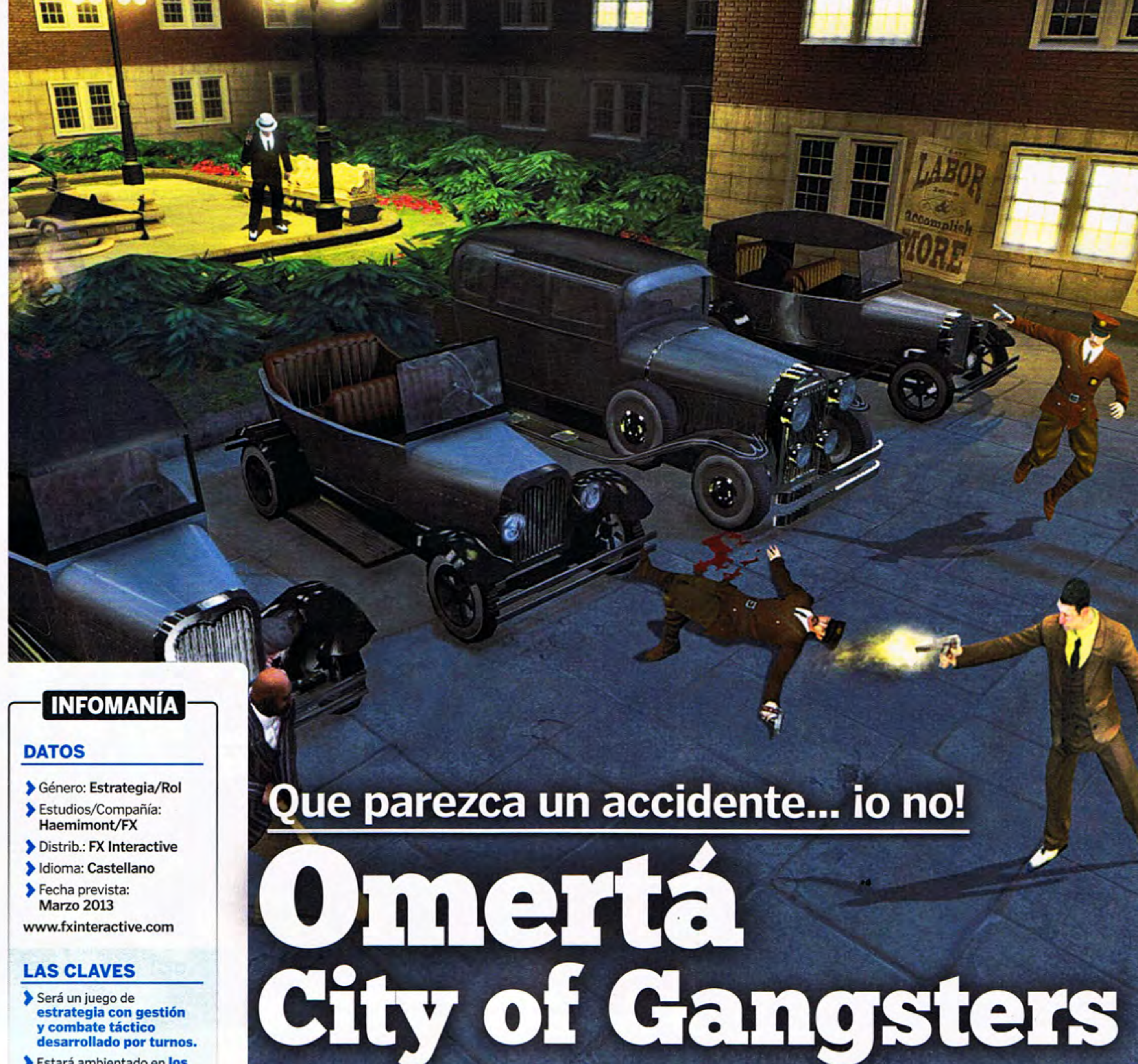
SE PARECE A...



LOS SIMS 3
El universo "Sim" encuentra en «Los Sims 3» una perspectiva distinta: aquí controlas a los habitantes de la ciudad.



TROPICO 4
Un juego de estrategia y gestión diferente, donde la política domina sobre otros ingredientes.



INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Estrategia/Rol**
- Estudios/Compañía: **Haemimont/FX**
- Distrib.: **FX Interactive**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Marzo 2013**

www.fxinteractive.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **estrategia con gestión y combate táctico desarrollado por turnos.**
- Estará ambientado en **los años 20, en la ciudad de Atlantic City**, en la época de la ley seca.
- Empezarás controlando un barrio, donde podrás **controlar sus negocios y montar los tuyos.**
- A medida que ganes poder **pasarás a controlar nuevos barrios.**
- Tendrás que crear tu propia banda, **contratando a tus sicarios** y definiendo sus características.

Primera Impresión

Un juego de estrategia diferente donde la ambientación histórica se mezcla con la ficción televisiva y cinematográfica, para ofrecer una mezcla de gestión y combate táctico.

Que parezca un accidente... ¡o no!

Omertá City of Gangsters

Ni ofertas que no se puden rechazar ni porras. Aquí, el Don es el que manda y no hay más... ¡O te quedas sin disco duro!

Si eres fan del cine negro y las pelis de gángsters, estarás harto de oír aquello de "una oferta que no podrás rechazar" y cosas similares cuando un nuevo juego de mafiosos aparece en el horizonte con vistas a su lanzamiento. Sí, Coppola es mucho Coppola, pero lo que pasa es que las nuevas grandes producciones ya no están en el cine, sino en la televisión, y ahí, una como "Boardwalk Empire" es la que viene marcando el camino en cuanto a gángsters se trata. O, al menos, con una visión un tanto diferente de la de la familia Corleone.

«Omertá» es un juego que no estará basado directamente en la serie protagonizada por Steve Buscemi, pero le debe no poco. Desde la referencia temática hasta la situación geográfica de la trama, en la Atlantic City de los años 20, con la ley seca en todo su apogeo.

Y, ahí, entrarás tú, como un inmigrante siciliano que, necesitado y viendo las inmensas oportunidades de negocio que se abren ante ti, no dudarás en convertirte en uno de los tipos más duros del "boardwalk" de la ciudad, donde los "emprendedores" podrán llegar a lo más alto desde abajo. Aunque, en vez de un tipo duro, quiza prefieras actuar de forma más elegante con tus contactos. La cosa es que aquí, decidirás tú cómo llegar a ser el jefe del crimen organizado.

El amo de la calle

«Omertá. City of Gangsters» podría haber sido, como es habitual, un juego de acción protagonizado por mafiosos, pero Haemimont es un estudio especializado en juegos de estrategia y, pese al giro dado en sus habituales ambientaciones históricas o "alternativas" –léase «Tropico»–, ha mirado hacia el mundo del crimen organizado como el entorno



¡Atlantic City es un buen lugar para el crimen! Al menos, en la Atlantic City de «Omertá», que te meterá en la piel de un mafioso que debe conseguir su control.

Para crear mafiosos a tu gusto... o al del Don, claro

Aunque no sea una ambientación muy habitual para el género, «Omertá», con su mundo de mafiosos y crimen organizado, es ante todo un juego de estrategia. Tiene ligeros toques de rol y una parte importante de acción táctica, que le pone la guinda, y si te gusta modificar parámetros en los personajes de tus juegos, con éste te vas a poner las botas. Además, la evolución y el desarrollo de tus gángsters durante el juego exigirá de ti el máximo.



¡El crimen es un desafío! De la protección a las fugas de prisión, la variedad de acciones es enorme



Combate táctico para gángsters. En los combates de «Omertá» será tan importante tu equipo como tu situación en el mapa.

perfecto en el que ambientar el juego. Un juego cuya historia protagonizarás tú y decidirás cómo llegar a lo más alto.

«Omertá» será, de todos modos, un juego de estrategia atípico, y no sólo por su ambientación. Su primer pilar será la gestión en tiempo real de las acciones de tu banda de mafiosos, que se desarrollará en las calles de Atlantic City, partiendo de cero: la creación de tu personaje, con varias opciones básicas, y construyendo tu guarida.

A partir de ahí, tendrás que hacerte, poco a poco, con el control de los negocios de la zona, ofreciendo protección y arrebatándosela a tus rivales. Y luego, creando tus propios negocios, legales e ilegales, para ampliar tu dominio del área. Cuando logres controlar un barrio, pasarás a otro, saltando de una zona a otra hasta hacerte con Atlantic City.

VIVE LA VIDA DEL HAMPA DESDE UNA PERSPECTIVA POCO HABITUAL, EN UN JUEGO DE ESTRATEGIA

Y la segunda parte del juego se centrará en la acción táctica, en combates por turnos, que se desarrollarán en el interior de edificios y en los que los hombres de tu banda se enfrentarán a mafiosos rivales y policía, cuando llegue el momento de dejar claro quién manda en la ciudad.

Un «XCOM» mafioso

Salvando las distancias, «Omertá» te recordará en sus mimbres al reinicio que Firaxis hizo hace escasos meses de la serie clásica de PC. Aunque la variedad de las 20 misiones que conformarán del juego de FX y Haemimont, junto a la diversidad de personajes diferentes que podrás crear, la panoplia de armas, los más de 25 tipos de negocio que controlar en Atlantic City y los combates tácticos, te dejarán claro que «Omertá» no es un juego de mafiosos más, ni un clon disfrazado de juegos como del de Firaxis o de «Jagged Alliance», otro con el que es fácil de establecer comparaciones. Y si te gustan los juegos de gángsters tanto como las películas de Coppola o la serie de Buscemi, harías bien en no perderte el lanzamiento de «Omertá». Es sólo un aviso... A.P.R.

SE PARECE A...



DEATH TO SPIES
El estilo de juego combina distintos géneros, y aunque su temática es distinta, su desarrollo tiene similtudes.



MAFIA II
Una ambientación fabulosa sobre el mundo del crimen organizado en los años 50, en un juego de acción genial.

¡LA NUEVA GENERACIÓN

INFOMANÍA



GEFORCE TITAN

DATOS

- Serie GPU: **GeForce Titan**
- Fabricante: **NVIDIA**
- Lanzamiento: **2013**
- Más información. **es.nvidia.com**

CARACTERÍSTICAS ESTIMADAS

- Núcleo **GK110**
- Memoria gráfica: **4-6 GB GDDR5**
- Resolución máxima: **2560x1650**
- Velocidad de reloj: **875 - 1000 MHz**
- Tecnología de integración: **28nm**
- Núcleos CUDA: **2688**
- Conexión: **PCI-Express 3.0**
- Soporte DirectX: **11.1**
- Interfaz de memoria: **384 bits**
- Consumo (TDP): **235 W**



RADEON SERIE HD 8000

DATOS

- Serie GPU: **Radeon HD 8000**
- Fabricante: **AMD**
- Lanzamiento: **2014**
- Más información. **www.amd.com/ES/**

CARACTERÍSTICAS ESTIMADAS

- Arquitectura: **Graphics Core Next**
- Memoria gráfica: **4 a 6 GB GDDR5**
- Velocidad de reloj. **Hasta 1050 MHz**
- Resolución máxima: **2560x1650**
- Tecnología de integración: **28nm**
- Procesadores Stream: **Hasta 2560**
- Conexión: **PCI-Express 3.0**
- Soporte DirectX: **11.1**
- Interfaz de memoria: **Hasta 384 bits**
- TDP: **De 210 W a 350 W (gama alta)**

Los rumores sobre una nueva generación de gráficas inundan la Red. ¿Qué hay de cierto? ¿Qué podemos esperar del hardware en los juegos más avanzados en desarrollo? Las expectativas están por todo lo alto. ¡Echemos un vistazo al futuro!

Dejando a un lado las supuestas filtraciones sobre tarjetas gráficas de las que ya podrían disponer integradores y comercios, lo cierto es que toda la prensa especializada está pendiente de la –inminente– confirmación de una nueva generación de GPU. En el caso de la nueva GPU NVIDIA, bautizada como "Titan", la esperada noticia podría conocerse a finales de febrero. Mientras lees estas líneas puede que se haya hecho pública más información.

Por su parte, AMD ya presentó oficialmente datos sobre la próxima generación de gráficas basadas en la serie Radeon 8000. Sin embargo, Devon Nekechuk, Jefe de Productos del departamento de gráficos de AMD, ha declarado recientemente que en 2013 AMD no lanzará una nueva generación de GPU gráficas. A lo largo de este año, los integradores podrán disponer de modelos OEM con tarjetas gráficas de gama básica que podrían estrenar la nomenclatura de la serie Radeon HD 8000. De hecho





DIRECT X 11 A PRUEBA CON 3DMARK

La nueva versión de «3DMark» ya está disponible y en su versión básica es gratuito. Implementa test para poner a prueba el rendimiento de tu equipo, incluso con aplicaciones bajo DirectX 11. Se trata del benchmark más ambicioso técnicamente y servirá como referencia para medir la potencia gráfica de los equipos actuales. El test contempla diversas pruebas de DirectX11, sistemas multi-GPU y complejidad física.
Puedes descargártelo desde: Steam y **www.futuremark.com**



La prueba del escenario Fire Strike de «3DMark» está especialmente diseñada para evaluar las funciones de DirectX 11 en tu equipo. Puedes apreciar una gran complejidad geométrica, efectos gráficos y partículas.



Al final de la prueba, 3Dmark te ofrece un detallado informe sobre los componentes, controladores y rendimiento de tu equipo. Si quieres profundizar más, tal vez te interese la versión «3DMark Advanced», por 24,95 €.

GRÁFICA!

ya existen datos sobre los modelos Radeon HD 8570 y HD 8670 que puedes consultar en la web de AMD. Pero estas tarjetas no representan el máximo potencial de la serie. De todos modos, la compañía sí tiene previsto actualizar algunos modelos de las actuales Radeon HD 7000. Con ello, espera seguir en pugna con cualquier tarjeta gráfica nueva de NVIDIA en términos de rendimiento.

Carrera tecnológica

Con este panorama incierto, ¿qué podemos esperar de una nueva generación de tarjetas gráficas? ¿Qué tecnologías implementarán los juegos? Contamos con un rendimiento mayor y un consumo más optimizado entre otros avances. Pero, sin duda, para apreciar avances, también resultarán decisivos las mejoras en los motores gráficos de los juegos en desarrollo y el empleo de las nuevas funciones de DirectX 11.1. ¡Ambos extremos, el hardware y el software serán necesarios!



Con el vídeo de la "Elemental Demo" de «Unreal Engine 4», Epic Games se convirtió en uno de los protagonistas del pasado E3. Esta tecnología anticipa la calidad que podremos disfrutar en los juegos de nueva generación.



La tecnología del motor «Frosbite 2» de DICE ha sido objeto de elogios en juegos como «Battlefield 3», pero está en constante evolución y se utiliza en varios proyectos en desarrollo, como «Dragon Age III», «Battlefield 4» y «Command & Conquer».

que ofrece la actual GTX690 de doble núcleo (GK104). En cualquier caso, estas gráficas podrían convertirse en las más potentes del año, con capacidad para mover juegos en resoluciones enormes. Pero el precio será alto. Este pronóstico no tiene por qué ser desfavorable del todo si viene acompañado de una rebaja de precios en la actual serie GeForce GTX 600.

Más inmediato es la implementación del servicio GeForce Experience. Se trata de un sistema que te conecta a los servidores de la nube de NVIDIA cuando juegas con una tarjeta con GPU GeForce para recibir software y configuraciones optimizadas. Permitie realizar el mejor ajustee posible para juegos en función de tu hardware, buscando el equilibrio entre calidad de imagen y fluidez. Además, te notifica la aparición de actualizaciones que puedes instalar automáticamente.

El esperado Kepler

Mientras tanto, conocemos más sobre el chip conocido como Kepler GK110, que está actualmente presente en las estaciones de trabajo Tesla, introducidas a mediados del año pasado. El Kepler también será el corazón de las nuevas gráficas GeForce que, al parecer, adoptarán el nombre comercial Titan en su gama alta. Desde entonces, se espera el anuncio oficial de la nueva familia de gráficas GeForce basadas en esta tecnología. A pesar de que no existe confirmación oficial de Nvidia, se estima que la GPU Titan –con su único núcleo GK110– ofrecería el 85% de la potencia de proceso

Amortización de las Radeon

En el caso de AMD, los planes para la nueva generación son más a largo plazo. Ha resultado sorprendente y algo desconcertante su retraso hasta 2014 después de hacer públicas algunas especificaciones de las Radeon HD 8000. Sin embargo, hay que tener en cuenta el potencial aún por explotar de las Radeon HD 7000. Durante 2013, AMD confía en mantener un nivel de rendimiento competitivo ante cualquier modelo de la competencia. La fluidez con los juegos más avanzados no será un problema y los controladores seguirán optimizándose. Presentará nuevos modelos, pero basados en las GPU de la generación actual 7000. Lo cierto es que por primera vez,

NUEVO HARDWARE

El desarrollo de hardware gráfico ya no se limita las tarjetas gráficas. Monitores, visores y gafas tienen mucho que ofrecer. El 3D estereoscópico se hace nativo en DirectX y seguirá evolucionando. El 3D seguirá evolucionando y ya se están desarrollando monitores que no necesitarán gafas para lograr un efecto estereoscópico. También aparerán nuevos sistemas de visualización como el inminente equipo de realidad virtual Oculus Rift.



LG presentó el Fatron D2000 con 3D sin gafas en la GamesCon 2011. Toshiba ya comercializa una tele 3D sin gafas. Y Samsung tiene planes al respecto.



El casco Rift de Oculus ofrece gráficos estereoscópicos y reconoce tus movimientos. Ya ha dejado ver una demo con «Half-Life 2» y «Black Mesa Source».



Con la instantánea de escenario CDProjekt anunció el desarrollo del motor «RED Engine 3». La imagen resultó lo bastante elocuente como para hacer sospechar que esta tecnología de nueva generación será la empleada para crear «The Witcher 3».

en mucho tiempo, podría amortizarse y exprimirse todo el potencial de una generación si se prolonga la vida útil de las Radeon HD 7000. Al mismo tiempo, los precios de las actuales y próximas Radeon HD 7000 tendrían que ser más asequibles. No son pocos los que piensan –incluyendo el antes mencionado Devon Hekechuk– que la tecnología de hardware de gráfico avanza demasiado rápido incluso para el desarrollo de videojuegos, sin que dé tiempo a sacar todo el partido a una generación de tarjetas gráficas.

Nuevos motores

El soporte del conjunto de librerías de DirectX 11.1 traerá consigo algunas potenciales mejoras. AMD ya lo ha implementado en las actuales Radeon HD 7000. Entre las características del nuevo DirectX 11.1 destacan la Rasterización Independiente, soporte de 3D esteroscópico nativo y una mejor integración con el núcleo de Windows 8. Microsoft dejó claro que DirectX 11.1 no constituye una gran ruptura, sino una evolución lógica con ventajas tanto para facilitar el esfuerzo de desarrollo como para los usuarios.

En cuanto a los motores gráficos las tecnologías que se desmarcan con mayor potencial son las de CryENGINE 3 de Crytek, Frosbite 2.5 de Digital Illusions CE y el recién anunciado REDengine 3 de CDProjekt. Ya existen juegos o proyectos en marcha con todos ellos. Y aún está por llegar una nueva versión evolucionada de Unreal Engine. El panorama es prometedor y podemos esperar que aprovechen todo el potencial de nuestros equipos. **S.T.M.**



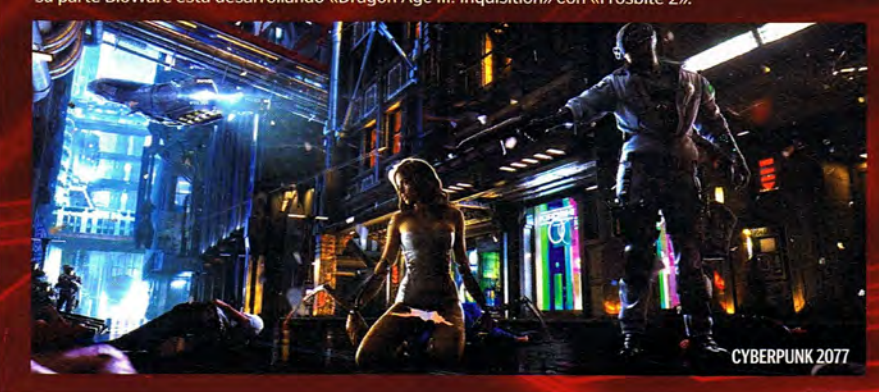
¿Qué tiene que decir id software? A pesar de algunos problemas con el empleo de su motor «Tech 5» en «RAGE», la compañía liderada por John Carmack sigue en la vanguardia del desarrollo de software con gráficos de última generación, pero sus proyectos son una incógnita.



Después del éxito de «Far Cry», podremos disfrutar de una nueva versión de «CryENGINE 3» en «Crysis 3». Otros proyectos como el de «Homefront 2», «Evolve», «Sniper: Ghost Warrior 2» y «Star Citizen» han adoptado su tecnología.

LOS JUEGOS DE LA PRÓXIMA GENERACIÓN

Durante las próximas semanas, se van a concentrar el lanzamiento un buen puñado de esperados juegos que representan lo último en tecnología que puedes esperar de un PC. Si bien no pueden catalogarse de una nueva generación, sí nos llevan a la antesala de lo que podríamos ver en un futuro. «Crysis 3» utiliza el más moderno CryENGINE, mientras que «BioShock Infinite», emplea una versión modificada de «Unreal Engine 3». Pero estos días también se han anunciado juegos de nueva generación, como los anunciados por CDProjekt. Tanto «Cyberpunk 2077» como «The Witcher 3» incorporarán la tecnología del nuevo motor «REDengine 3». La compañía ha asegurado que en PC se verá lo mejor. Por su parte BioWare está desarrollando «Dragon Age III: Inquisition» con «Frosbite 2».











micromanía te regala

El Rey Arturo

Conquista Britania con la estrategia más explosiva, el mejor rol y batallas masivas en tiempo real: ¡Conviértete en el Rey Arturo!

Convertirse en el Rey Arturo sólo es posible por dos vías: arrancar Excalibur de la piedra en que fue clavada o registrarte en la plataforma digital FX Classics Store y descargarte el juego que te regalamos este mes en Micromanía.

Como lo primero es algo complicado, por aquello de que no se puede viajar en el tiempo –de momento– y que, en el fondo, se trata de una leyenda, casi mejor decántate por la segunda opción. Para ello sólo tienes que seguir las instrucciones que encontrarás más abajo para así poder disfrutar de un excepcional juego de estrategia y rol, que te hará pasar horas y horas de diversión dirigiendo a los Caballeros de la Mesa Redonda. en tu afán por conquistar Britania.

Estrategia, rol y magia

«El Rey Arturo» es un juego, en apariencia, muy similar a los de la serie «Total War». Te permite disputar batallas masivas en tiempo real combatiendo a tus enemigos al mando de miles de unidades, mientras que puedes dirigir los pasos de tus caballeros en un mapa táctico de Britania, moviéndote en un sistema de turnos y haciendo uso de multitud de tácticas. Sin embargo, en «El Rey Arturo» cuentas con dos elementos que no es posible encontrar en otros títulos simila-

¿CÓMO LO DESCARGO?

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en el apartado "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o, si no la tienes, crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.
Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.

Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.

CANCELAR | CREAR MI CUENTA FX

Las leyendas artúricas dan forma a un juego de estrategia y rol único.
Conquista Britania dirigiendo a los Caballeros de la Mesa Redonda.

En «El Rey Arturo» podrás disfrutar de épicas batallas en tiempo real.
Manejarás miles de unidades en combates al estilo de la serie «Total War».

res: la magia y el rol. Sí, porque el juego de NeoCore y FX combina estrategia y rol de forma increíble. Puedes mejorar las habilidades de tus héroes, los Caballeros de la Mesa Redonda, haciéndolos más aptos para determinadas tareas y batallas. Al mismo tiempo, estas batallas se ven afectadas no sólo por el potencial de tus ejércitos, sino por el uso de la magia que puedes poner en práctica en todo momento. Además, tus ejércitos, y los del enemigo, claro, podrán incorporar en sus filas criaturas míticas y hasta sobrenaturales, de forma que el combate adquiere una nueva perspectiva donde no sólo la estrategia militar medieval más "convencional" tiene cabida.

Si quieres saber lo que se siente en la piel del monarca más legendario de Inglaterra, ahora puedes. ¡Por Excalibur!

EL REY ARTURO EN MICROMANÍA

EN EL NÚMERO 183...



La fascinante propuesta de NeoCore fue magníficamente producida por FX como un juego que se convirtió en la portada del número 183 de Micromanía.

Y es que aunque a primera vista «El Rey Arturo» parece enmarcarse en el mismo género que la serie «Total War», pues sus batallas masivas en tiempo real y la parte por turnos en el mapa táctico son muy similares, la incorporación de novedades en el plano de la jugabilidad como la participación de la magia en las batallas y, sobre todo, el toque de rol, ofrecían una combinación única y extremadamente original, que no tenía igual en el momento de su lanzamiento.

Si no pudiste disfrutar en su momento de un juego como «El Rey Arturo», ahora podrás comprobar porque la producción de FX se convirtió no sólo en la portada del mes de abril de 2010 en Micromanía, sino en el juego del mes de ese numero. En el análisis que realizamos entonces podías encontrar todos los detalles que hicieron al juego acreedor de un merecido 95 como nota individual. Por desgracia, entonces el modo multijugador no estaba disponible en la versión analizada, al contrario que ahora. ¡Disfrútalo!



1 Cuando ya estés dentro de la web de la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve al apartado "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce la clave que encontrarás en la tarjeta recortable que se adjunta con este número de Micromanía, tal y como aparece impresa.

CANJEAR CÓDIGO FX X

Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ahora deberías tener ya activa tu copia de «El Rey Arturo». Para comprobarlo, en el mismo apartado "Mi Perfil", asegúrate de que esté la caja del juego bajo el epígrafe "mis juegos". Si ya tienes más de un juego FX en tu cuenta, pincha sobre «El Rey Arturo» para acceder a tu área privada y poder instalarlo.



3 Ya queda menos para jugar. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir el disco en que quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. A partir de ahora el proceso es automático y no tendrás que hacer nada más antes de jugar.

INSTALACIÓN X

Selecciona el disco donde instalar el juego:

C:\
C:\
D:\
E:\
H:\

REQUISITOS MÍNIMOS

- **CPU:** Pentium 4 a 3,4 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6600 o Radeon X700, 256 MB. compatible con DirectX 9
- **Conexión:** Banda ancha

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Intel Core 2 a 2,4 GHz o Athlon 64 X2 4200+
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** Geforce 8800 o Radeon 3800, 512 MB
- **Conexión:** Banda ancha (ADSL o cable)

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA

NO TE PIERDAS...

STARCRAFT II HEART OF THE SWARM

Blizzard nos devuelve a la guerra más deseada de la galaxia con la segunda parte de «StarCraft II». ¡No te lo pierdas!

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, J. Traverso, M. Carabantes, E. Barco

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Director Comercial
José Colino
jose.colino@micromania.es

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

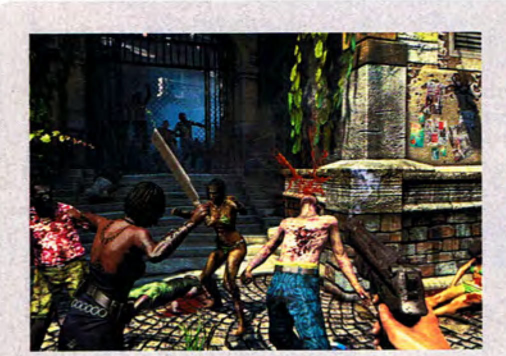
Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
4/2013
Printed in Spain



DEAD ISLAND RIPTIDE

El apocalipsis zombi continúa en la isla de tus sueños. O de tus pesadillas. Un primer vistazo a lo que traerá esta continuación.



SIMCITY

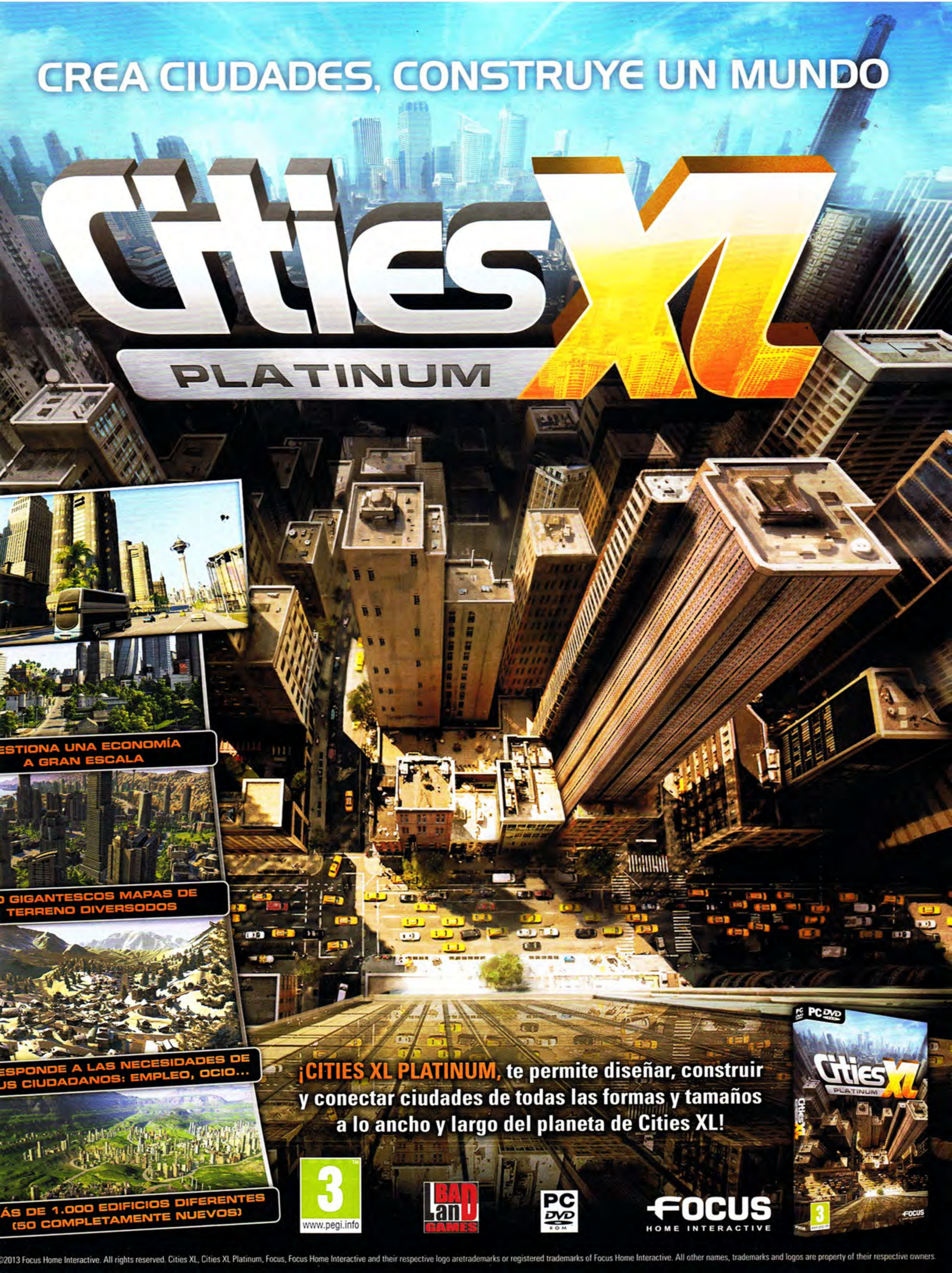
Ya lo tenemos aquí. La puesta al día del clásico de Maxis se perfila como uno de los juegos más atractivos del año.



TOMB RAIDER

Otra saga clásica que se moderniza, con un vistazo muy diferente a una de las heroínas más emblemáticas de los videojuegos.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.


CREA CIUDADES, CONSTRUYE UN MUNDO
Cities XL
PLATINUM
ESTIONA UNA ECONOMÍA A GRAN ESCALA
GIGANTESCOS MAPAS DE TERRENO DIVERSODOS
ESPONDE A LAS NECESIDADES DE US CIUDADANOS: EMPLEO, OCIO...
ÁS DE 1.000 EDIFICIOS DIFERENTES (50 COMPLETAMENTE NUEVOS)
¡CITIES XL PLATINUM, te permite diseñar, construir y conectar ciudades de todas las formas y tamaños a lo ancho y largo del planeta de Cities XL!
PC DVD
3
www.pegi.info
BAD LanD GAMES
PC DVD ROM
FOCUS
HOME INTERACTIVE
©2013 Focus Home Interactive. All rights reserved. Cities XL, Cities XL Platinum, Focus, Focus Home Interactive and their respective logo aretrademarks or registered trademarks of Focus Home Interactive. All other names, trademarks and logos are property of their respective owners.

WORLD OF TANKS

ROLL OUT

NUEVA VERSIÓN: TANQUES CHINOS ··· NUEVA VERSIÓN: TANQUES CHINOS ··· 8.3

En 1944, el 9.° regimiento de tanques del ejército japonés, encargado de la defensa de Saipán, lanzó una ofensiva para frenar el inminente avance estadounidense. El 17 de junio, 36 tanques Type 97 Chi-Ha avanzaron hacia la línea enemiga, mantenida por la 6.° regimiento de marines. A pesar de la derrota japonesa, esta acción fue la mayor ofensiva protagonizada por tanques en la zona central del Pacífico de la Segunda Guerra Mundial.

Descubre el potencial del Imperio del Sol Naciente en World of Tanks al mando del Chi-Ha.







JUEGO GRATUITO EN WWW.WOTES.NET



